PlayStation®2

風のクロノア2®

～世界が望んだ忘れもの～

【公式ガイドブック】



namco　小学館

風のクロノア2
～世界が望んだ忘れもの～
【公式ガイドブック】

小学館

9784091028952
ISBN4-09-102895-0
C9476 ¥1200E
1929476012005
定価：本体1,200円＋税
雑誌 69910－95

PlayStation®2

風のクロノア2

世界が望んだ忘れもの

【公式ガイドブック】

ワンダーライフスペシャル

小学館

風のクロノア2®

～世界が望んだ忘れもの～

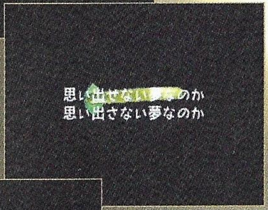


【公式ガイドブック】

KLONOA2 Lunatea's Veil

PROLOGUE



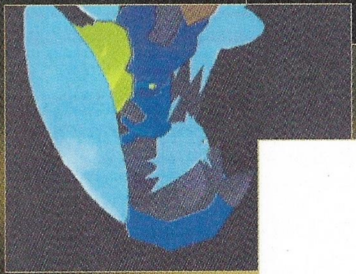






これは夢なのか……、それとも現実なのか？暗闇の中、だれかの声が聞こえる……。悲しそうに、「助けて」って、何度も何度も助けを求めている。待ってて……、そこに行くから。君を助けにいくから……。

クロノアは異世界に召喚された……。激しい嵐の海を漂うクロノア。そんな彼の出現を知っていたのか、人々が集い始める。



助けて…



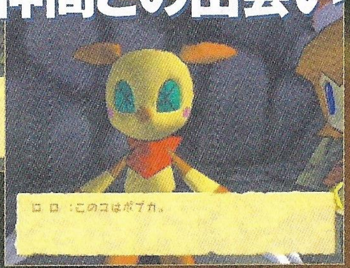


忍びよる影…

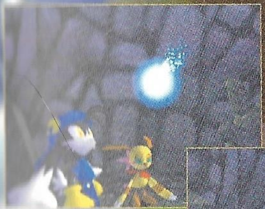




仲間との出会い



クロノアは、巫女見習いのロロとポプカに助けられた。彼らはクロノアを『夢見る黒き旅人』と呼び、力を貸してほしいと願う。状況がよくのみこめないクロノアだが、とりあえず出発するのだった。



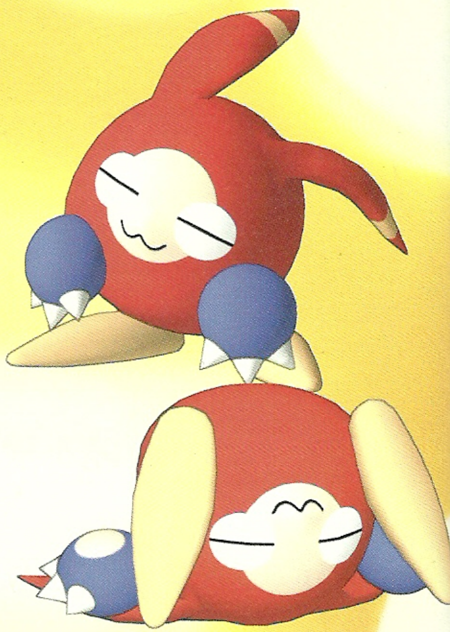




さあ、出発だ！



CONTENTS



KLONOA2 Lunatea's Veil

SYSTEM

——基本操作——




まどいの国ミラ・ミラ
国土の８割を山岳が占め、雪と氷に閉ざされている。この国の人々は、決してよそ者を受け入れない。
うちすてられた箱船
『ひそかの湖』にたたずんでいる、朽ち果てた箱船。その昔は、世界中を飛び回っていたらしい……。
怒りの国ボルフ
意味もなく、常に戦争を繰り返しているあぶない国。そのためか、技術ばかりが異常に発達している。
トゥナ ファルヤ。
（うわーきれい）

ルーナティア世界地図

WORLD ようこそルーナティアへ





異世界『ルーナティア』は、4つの国によってなりたっている。各国には、国家を象徴する鐘がまつられ、これによって世界のバランスが保たれている。

しかし、調停とは名ばかり。今では、国同士の交流もほとんどなく、各国とも好き放題にやっている。



キャラクター紹介

CHARACTERS クロノアとルーナティアの人々

やんちゃな主人公クロノアと、異世界ルーナティアに住む人々を紹介しよう。クロノアを助けてくれる人々、ライバル、さまざまな人が登場するのだ。



クロノア KLONOA

CV：渡辺久美子

ルーナティアに召喚された主人公

異世界ルーナティアに召喚された少年。そんな彼を、ロロたちは『夢見る黒き旅人』と呼ぶ。どうやら、クロノアは世界の命運を左右するカギを握っているようだが、本人にはまったく自覚なし。わけがわからぬままに出発するのだ。





巫女見習いであるロロの力を借りて、リングから風だまを撃つ。

【頼れる仲間たち】



ロロ LOLO

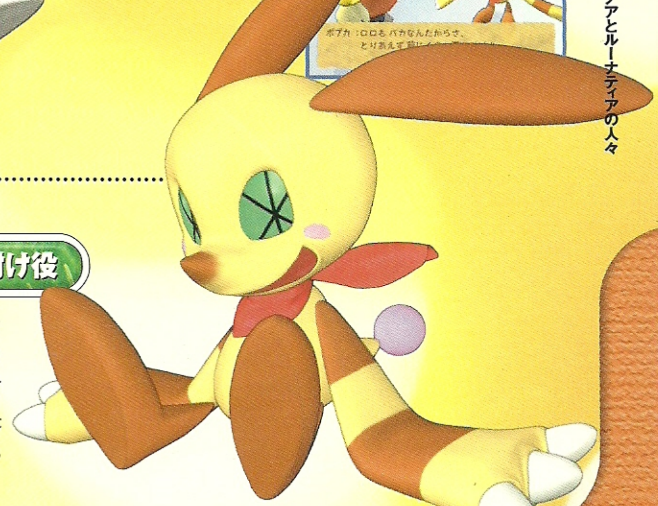
CV：川上とも子

ちょっぴりドジな巫女見習い

クレア母神に仕える巫女を目指しているが、試験に落ちてばかりで、いまだに見習いの身。周囲からは「おちこぼれ」というレッテルをはられ、彼女は劣等感を抱いている。心から世界を救いたいと願って、クロノアに力を貸す。







ポプカ POPKA

CV：水田わさび

しっかりものでロロのお目付け役

ドジなロロをサポートする、謎の生き物。口が悪く性格も強引だが、誰よりもロロのことを案じている。首に巻いている赤いスカーフは、ロロからもらったもので、本人も非常に気に入っているらしい。

【手強いライバルたち】



レオリナ LEORINA

CV：渕崎ゆり子

プライド高き女空賊

クロノアのリングを奪おうとつけ狙う、冷徹な女空賊。彼女の目的は、世界に混沌を引き起こすという「5つめの鐘」を復活させること。そのためには手段を選ばず、何度となく幻獣を送りこんで、クロノアたちをピンチに陥れる。







タット TAT

CV：こおろぎさとみ

レオリナのお茶目な使い魔

レオリナについて回る使い魔。たびたびクロノアたちの前に現れては、混乱を起こしていく。トラブルメーカーのタットだが、なぜか憎めないところが……。レオリナも、タットにはそれなりに心を許しているようだ。

【物語にかかわる人々】



予言者バグジ BAGUJI THE WISE

ルーナティアの予言者

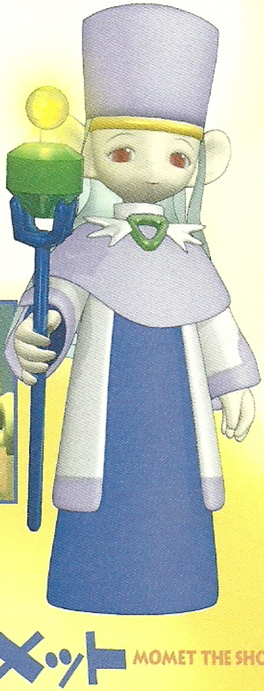
ルーナティアの中央に庵を構える謎の人物。クロノアが泪の海に出現することをロロたちに教えたのは、なにを隠そうバグジである。世界を救うために、クロノアとロロを旅立たせる。

大巫女 HIGH PRIESTESS

クレア母神に仕える最高位の巫女

クレア・モハ寺院で世界の調停を見守っている。世界の異変により体調を崩し、外に出ることもままならない彼女は、ロロに世界の救済を委ねるのだった。







興行師モメット MOMET THE SHOWMAN

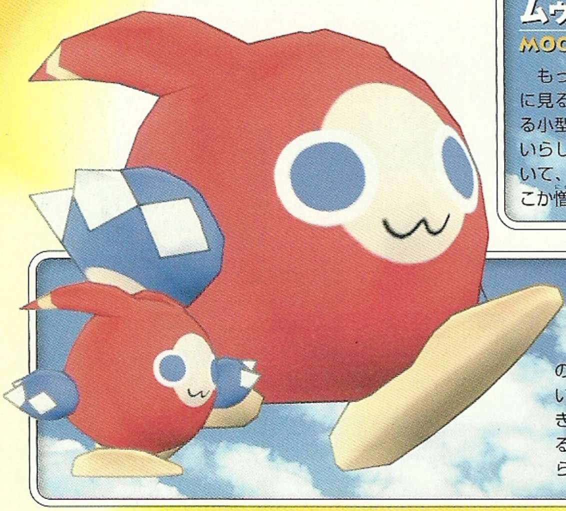
ファンキーな興行師

ジョイラント内に『モメット・ハウス』を構える。一見するとただの陽気なおっさんだが、「想いで」を具現化する能力に長け、さまざまなアトラクションでクロノアを楽しませてくれる。

MONSTERS モンスター図鑑

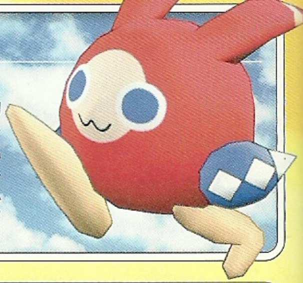


これから冒険してまわるルーナティアには、さまざまな種類のモンスターが出現する。このページでは、そんな冒険のじゃまをしてくるモンスターたちの特徴や弱点を紹介する。しっかり覚えて攻略に役立てよう。



ムゥ
MOO

もっとも一般的に見ることができる小型幻獣。かわいらしい顔をしていて、敵ながらどこか憎めない。



ジャイアントムゥ
GIANT MOO

ムゥが夢のかけらを吸いこんで、巨大化したもの。体は大きいが、その性格はたいへんおとなしい。ビッグなボディのせいで、捕まえることはできないが、風だまを当ててふくらませれば上に乗ることができる。冒険の途中で遭遇したら、ふくらませて台座として利用しよう。

フラムゥ
FLYING MOO

空飛ぶムゥ。しかし、あまり高くは飛べない。非力で、捕まえてぶら下がるとすぐ落下する。



ササルン
SPIKER

鋼鉄のボディの持ち主で、風だまや捕まえた敵をぶつけても、びくともしない。遭遇したら、とりあえずジャンプなどでやり過ごそう。





テットン
TETON

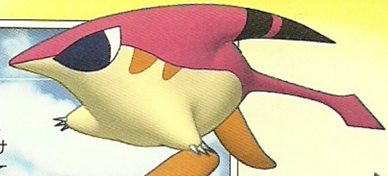
頭にプロペラ状の浮遊機関を持ち、それを使って浮遊する。捕まえると空中を飛行できるが、すぐに破裂してしまうので注意しよう。



ムゥホッピン
HOPPIN' MOO

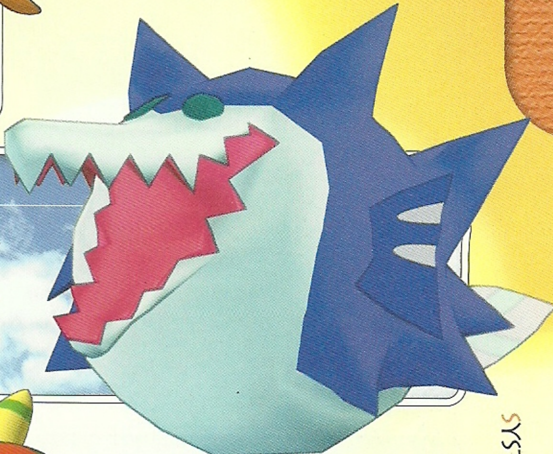
専用のホッピングに乗り、ピョンピョンと飛び回る。どんな根拠があってか、自分は普通のムゥよりえらいと思いこんでいるらしい。

ジッポー
ZIPPOE



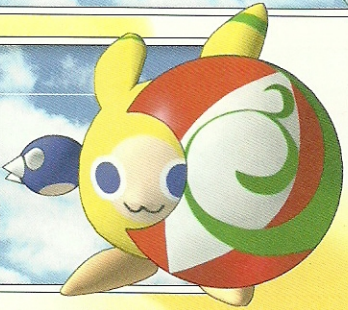
走ることに長けた小型幻獣。クロノアを見つけると全速力で走り寄ってきて、一定区間内で追走する。その間は、決して止まることがない。

ディゴン
DIGON



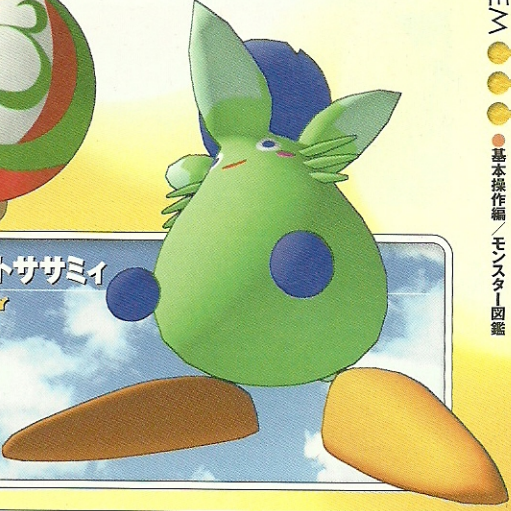
ルーナティアに住む魚が幻獣化したもの。風だまの攻撃をいっさい受けつけない。獰猛に見えるが本当は人なつっこく、襲うように思える行動も、実は単にじゃれついているだけなのだ。しかし、彼らに悪気はなくても、体のトゲでダメージをくらってしまうので、じゃれつかれたほうはたまったものではない。

たてムゥ
SHIELDED MOO



たてを装備したムゥ。前方は無敵状態のはずなのに、体重が軽いために風だまであっさり押し戻され、しまいには足場から突き落とされてしまう。





ササミィ&ジャイアントササミィ
SASAMY & GIANT SASAMY

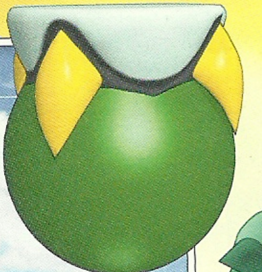
頭頂部にある花弁状のつぼみから、トゲの実を発射してくる。内弁慶の性格のためか、攻撃はもっぱらルート外の遠距離から仕掛けてくる。その姿は、クレア母神像周辺で確認できる。



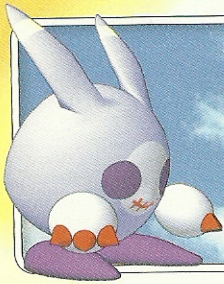
オゥグゥ
OW-GOW

洞窟や地下道に潜んでいる、巨大幻獣。巣の前を通ると、必ずこのオゥグゥが長い首を突き出してきて、一気に飲みこまれてしまう。ただし、親から「よくかむように」と言われているので、食事が遅いことが弱点。彼らの巣の前を通る際には、この弱点をあらかじめ考慮に入れて、食べられないように対処しよう。

ムゥボウ
MOO BALL



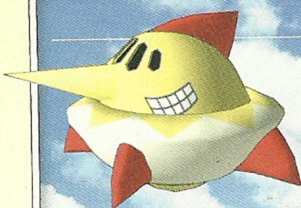
ムゥが移動手段に使っているためにこの名がついた。ゴムボール状の外殻の中には、クラゲのような本体が隠れてる。風だまは通用しないが、とくに害もない。





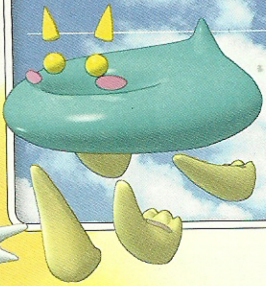
化けムゥ&ジャイアント化けムゥ
MOO SPOOKY&GIANT MOO SPOOKY

ジョイラント遊園地内のお化け屋敷『ゴーストパレス』に出没する幻獣。お化け屋敷に出没することから、ムゥの幽霊だといううわさがたったりもする。しかし、外見こそ異なるが、実体は、普通のムゥやジャイアントムゥとなんら異なる点はない。



ジェティモ
JETIMO

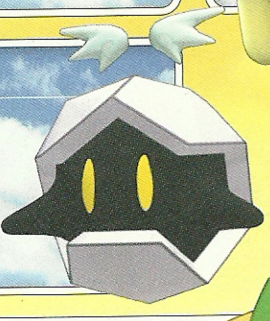
捕まえると空高く舞い上がる。ジェティモは他の敵とは異なり、捕まえても投げることができない。



キットン
KITON

風だまで捕まえてジャンプボタンを押すと、ヘリコプターのように空を飛べる。しかし、時間がたつと破裂してしまう。

パージ
PURJE



『ゴーストパレス』に出没する幻獣。じっと宙に浮いているだけだが、接触すると怒って相手を突き飛ばしてしまう。本当にじゃま者で、迷惑このうえない存在といえる。



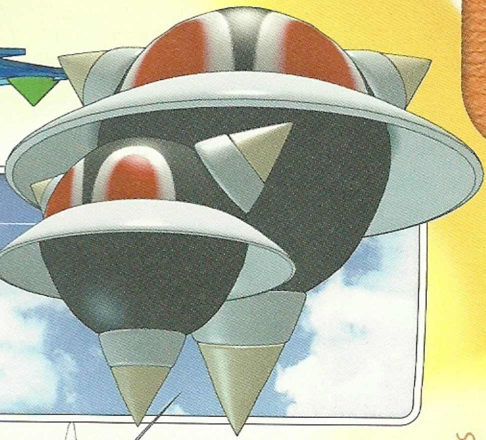
ジェットコースターブルトース
BIG DIPPER BLUTOS

スピードに命をかける熱血野郎ども。その姿は、ジョイラントのジェットコースターにおいて確認されている。彼らは頭に鉄カブトをかぶっているために、風だまはまったくきかない。彼らと遭遇したら、ジャンプしてやり過ごそう。



ムゥボーダーズ(水)
MOO BOARDERS (WATER)

海賊巻きのバンダナがトレードマーク。華麗なボードスタイルを披露してくれる。率先して攻撃を仕掛けてくることはまずない。



メガササルン＆ギガササルン
MAGA SPIKER & GIGA SPIKER

完全無敵を誇る鉄球軍団。ササルンよりやや大きいものが、メガササルン。それよりさらに大きいものが、ギガササルンだ。ササルンと同様、風だまや敵をぶつけてもビクともしない。ただし、彼らから攻撃を仕掛けてくることはないので、遭遇したら、ジャンプや方向キーを使って回避してしまおう。



ボルクムゥ
VOLK MOO

ボルク市内で見かける兵隊の姿をしたムゥ。外見は強そうだが、中身は、普通のムゥとなんら変わらない。



フォルビィ
FALBEE

普段は空中を浮遊しているが、眼下に敵を認めると変形、体当たりをしてくる。落下後は脳震盪を起こし、まったくの無防備になる。



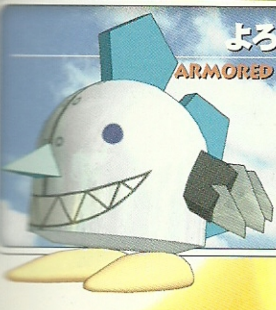
ブッピィ
BOOMIE

体が爆発物質でできている危険な生物。捕まえられると一定時間で爆発、短い一生を終えるのだ。



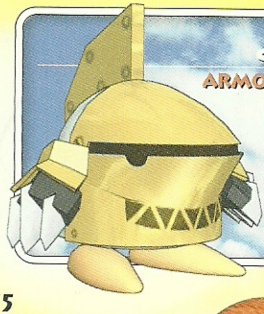
ドキドキブッピィ
EXCITE BOOMIE

ブッピィよりさらに気が弱く、近づきでもしようものなら、あっという間に爆発してしまう。こいつを利用する際には、注意して近づこう。



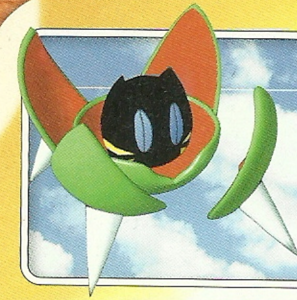
よろいムゥ(銀)
ARMORED MOO (SILVER)

鋼鉄のよろいをまとったムゥ。このよろいがあるかぎり、風だまはまったく通用しない。



よろいムゥ(金)
ARMORED MOO (GOLD)

金色のよろいをまとったムゥ。「銀」同様に風だまはきかないが、他の敵をぶつければ、簡単によろいが壊れる。



スピンクル
SPINDLE

チクルという実をまとった幻獣。横からの攻撃には完全無敵を誇る。弱点は、むき出しになっている頭だ。



エルビル
ERBIL

空中をゆらゆらと漂う電気の精霊。捕まえて2段ジャンプに使うと、とてつもない高さにまで上昇できる。移動や攻撃の際に利用していこう。



ジャイアントスピンクル
GIANT SPINDLE

通常のスピンクルと同様、硬い殻に守られ、横からの風だま攻撃をいっさい受けつけない。しかし、体は大きくなったとはいえ弱点は同じだ。他の敵を捕まえてジャンプし、頭にぶつければ、あっさりと倒せる。なお、倒したあとには「夢のかけら」が出現する。ありがたくいただいておこう。



グリッツカルテッドキャノン
GRIBZ QUAD CANNON

ボルク市街地などに出没。直線射撃で攻撃してくる。しかし、弾をかいくぐって懐に入れば、とたんに無防備になる。



グリッツファランクス
GRIBZ PHALANX

弧を描くように爆雷を発射してくる。懐に入ってしまえばあっさり倒せる点は、変わらない。



よろいムゥホッピン
ARMORED HOPPIN' MOO

ホッピングにアーマーをとりつけた強化タイプ。前方からの攻撃に対しては無敵。ムゥホッピンよりえらいと思いこんでいるらしい。



リクリ
LIKURI

空中を漂う水晶の精霊。他の幻獣と同化することで、黄→青→赤とパワーを増していく。なお、自らと同じ色のリクリ岩を破壊することができる。



やりムゥ
LANCER MOO

左にたて、右にはやりを装備。実際にやりで攻撃してくることはなく、性能的には、たてムゥと同等だ。



バーニィ
BURNIE

巨大な水晶にしがみついて炎を操る、炎の精霊。サークル状に火の玉を回転させるため、容易に近づけない。炎を広げたときに懐へ入りこもう。



フラムゥボウ
FLYING MOO BALL

外見は、ムゥボウに羽がついた単なる台座。だが、これでも空飛ぶムゥボウの立派な仲間だ。意味もなく、宙をふわふわ漂っている。



ジャイアントよろいムゥ(銀)
GIANT ARMORED MOO (SILVER)

よろいムゥのジャイアントバージョン。図体がでかいだけで、性能は通常サイズのものと変わらない。



ムゥボーダーズ(雪)
MOO BOARDERS (SNOW)

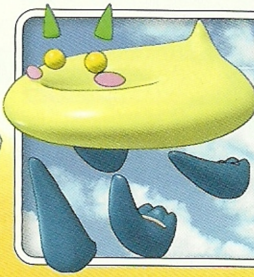
華麗なボードさばきで、雪上を滑る。滑ることに夢中で、こちらが接近してもいっこうに攻撃してこない。



フロロ
FLOLO

夜空に輝く月の光を食べてしまった蓄光幻獣。破裂させると、一定時間周囲を明るく照らすことができる。





はぐれキットン
STRAY KITON

キットンの亜種。キットンより長時間の飛行が可能だ。その特徴ゆえか、『長生きキットン』とも呼ばれている。

ジャイアントよろいムゥ(金)
GIANT ARMORED MOO (GOLD)

よろいムゥ(金)のジャイアントバージョン。外見はでかいが、性能は通常のものとまったく変わらない。ただし、体のサイズに合わせて気も大きくなっているようで、問答無用とばかりにその巨体で迫ってくる。また、敵を1回当てるとジャイアントよろいムゥ（銀)、さらに当てるとムゥになる。



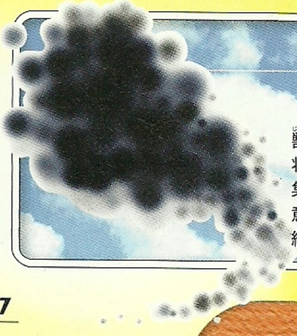
ネモムゥ
NEMO MOO

黒いボディが不気味な幻獣。存在は確認されているが、その生態や出没場所はまったく不明。冒険がてら探してほしい。



スラッツァ
SLASHER

頭に生えた三日月状の角を、ブーメランのように投げてくる。攻撃してきたら、ジャンプで回避しよう。



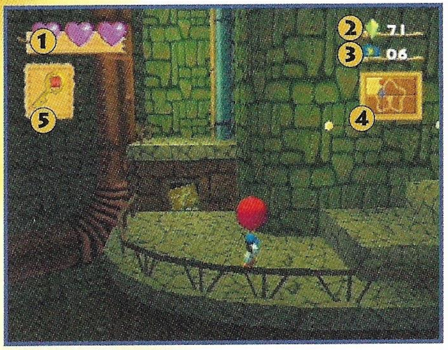
グリープ
GLEEP

超小型の暗闇幻獣。個体は黒い粒状の生き物だが、集団で襲ってくる。意志は持たず、単純に光を嫌う。

SYSTEM ゲーム画面の見方&アイテム

画面に表示されている情報を正しく読み取り、クロノアの冒険に役立てよう。また、冒険の途中にはさまざまなアイテムが落ちている。使用方法を覚えて正しく使おう。

【ビジョン画面】



1 クロノアの残り体力

2 夢のかけら

そのとき持っている『夢のかけら』の数が表示される。『夢のかけら』を100個集めると、クロノアが１人増える。

3 残りのクロノア

１UPコインを取るか『夢のかけら』を100個集めれば、クロノアが１人増える。R１ボタンを押すことで確認できる。

4 モメットドールズカウンター

ゲーム中『モメットドールズの鈴』を取ると、画面に表示される。R１ボタンで呼び出すこともできる。

5 特殊アイテムウインドウ

ゲーム中、カギを獲得すると画面に表示される。カギを使うと、自動的にウインドウが画面から消える。

世界マップ



1 ビジョン名

2 クロノアがいる場所

3 ビジョンのミニチュア

ビジョンの特徴が表示される。

4 次のビジョンに持ちこす『夢のかけら』

5 残りのクロノア

6 ポイント

未クリアのビジョン、ボスと未クリアのパペットは赤、クリアずみは青で表示。パペットに限って、１回しか見られない。

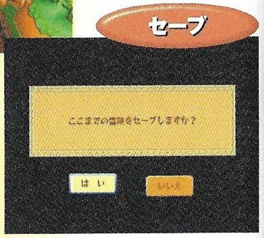
7 クロノアが通ることができる道

8 操作案内表示

ステータス画面や、メニュー画面の出し方を表示。

メニュー画面とセーブ





世界マップ上でスタートボタンを押すと、表示される。

ビジョンをクリアしたら、必ずセーブしておこう。

メニュー画面には、「キャンセル」「セーブ」「オプション」「タイトル」という、４つのメニューが表示される。「キャンセル」または、×ボタンで、世界マップに戻ることができる。

各ビジョンをクリアすると、セーブ画面が表示される。次へ進む前に、セーブしておこう。

【アイテム一覧】

さわって取るアイテム

夢のかけら(小)



ビジョン内に散らばっている。100個集めると、残りのクロノアの数が１人増える。

夢のかけら(大)



『夢のかけら』５個分に相当する。普通の『夢のかけら』の中に紛れているので、あわせて取ろう。

カギ



カギがペイントされている扉を開けるときに、必要なアイテム。１回使うと、消えてしまう。

ハート(小)



クロノアの体力を１段階回復することができる。ただし、体力が満タンのときは、取っても意味がない。

ハート(大)



クロノアの体力を２段階回復することができる。ただし、体力が満タンのときは、取っても意味がない。

1UPコイン



ひとつ取れば、残りのクロノアの数が１人増える。残り人数が少ないと、頻繁に出現することもある。

攻撃して取るアイテム

記憶の置き時計



クロノアが倒れたとき、この時計を取った場所からやり直せる。取ったアイテムは、記憶される。

ンガポゴの卵



『モメットドールズの鈴』やハートなど、冒険に役立つアイテムが入っている。敵をぶつけて壊そう。

鏡の精



『鏡の精』を取ると、それがいる間に限って、その間に取った『夢のかけら』の数が２倍になる。

モメットドールズの鈴

各ビジョンに６個ずつあって、全部集めると一体の人形になる。獲得した鈴や人形の数は、世界マップでR１ボタンを押すと表示されるステータス画面の『モメットドールズの棚』で確認することができる。集めてモメット・ハウスに持っていくと、なにかよいことがあるらしい。



特殊なアイテム



透明卵

その名のとおり、透明なンガポゴの卵。これがある場所には、地面に影が出ている。その影で位置を確認して、ジャンプしよう。クロノアがぶつかれば肉眼で見えるようになる。見えたら、敵をぶつけて中身を取ろう。

SYSTEM クロノアの基本操作

操作に使うのは、方向キーと２つのボタンのみ。しかし、クロノアのアクションは入力のタイミングや押す長さによって微妙に変化する。まずは、その手かげんを覚え、クロノアを自由自在に操れるようになろう。

【方向キーの操作】

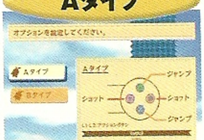
方向キーを短く入力するとクロノアはその場で向きを変え、長く入力すると走りだす。方向キーを離せば、クロノアがその場所で止まる。



【ボタン設定は2種類】

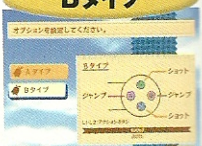
ショットやジャンプに使うボタン配置は、オプション画面のコントローラ設定メニューから選ぶことができる。選べるボタン配置は、右の２種類。自分の操作感覚に合ったボタンの配置を選んでおけば、ゲーム中の操作ミスも少なくなるだろう。

Aタイプ



これは、初期設定のボタン配置。

Bタイプ



Aタイプとは正反対の配置になっている。

【ショットボタン】

ショットボタンを押すと、クロノアが持つリングから風だまを発射する。風だまが敵に当たると、風船のように身体がふくらんで捕まえることができる。また、鏡の精や記憶の置き時計を取るときにも使える。



【ジャンプボタン】

ジャンプボタンを押すとその場でジャンプ、方向キーと組み合わせれば進行方向にジャンプできる。また、ボタンを押しつづけると、一定時間、耳をパタパタと動かしながら、滞空状態にすることができる。





滞空中は、方向キーを入力して少しずつ移動できる。滞空は、1回のジャンプにつき一度しか使えないので注意しよう。

【その他の操作】

今回から、LボタンとR1ボタンには新しい機能が追加されている。Lボタンはアクションボタンと呼ばれ、ボタンを押せばクロノアがいろいろな動作をする。R1ボタンを押せば、そのとき集めているモメットドールズの鈴や夢のかけらの総数を確認することができる。

Lボタン



移動中やジャンプ中などでアクションが変化。

R1ボタン



ビジョンごとに集めた数が表示される。

【捕まえた敵で攻撃】

風だまで捕まえた敵は、もう一度ショットボタンを押すことで投げることができる。じゃまな敵に投げつければ、敵を倒すことも可能。また、捕まえた敵を持ち上げたまま移動することもできる。一度投げた敵は、一定距離を飛んだあとで自然に破裂する。各ビジョンの攻略においては、常に敵を捕まえておき、じゃまな敵を倒しながら進んでいこう。

捕まえられない敵に注意!

ササルンやスピンクル、ジャイアントムゥなど、風だまで捕まえられない敵もいる。とくに、ササルンは倒すことも不可能。なお、スピンクルは2段ジャンプで捕まえた敵を上から当てれば倒せる。







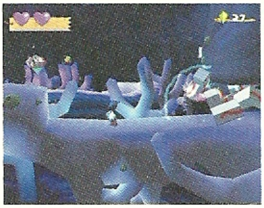
【じゃまな障害物も壊せる】

ビジョン内にある箱などの壊せる障害物を見つけたら、敵を当てて破壊しよう。障害物の中には、ブッピィ系やリクリといった特定の敵でしか壊せないものもある。障害物付近には必ずそれに対応する敵がいるので、すばやく捕まえて障害物を破壊しよう。





ブッピィやドキドキブッピィは、箱やブッピィ岩が壊せる。



箱は敵を当てるだけで簡単に壊れる。この中にハートや鈴などのアイテムが隠されている場合もあるので、必ず壊そう。





リクリは敵に当てることで黄→青→赤の3段階に変化する。

【ジャンプして捕まえる】

空中に浮遊する敵は、ジャンプ中若しくはジャンプ滞空中にショットボタンを押せば、捕まえられる。グミを捕まえた場合は、その場にぶら下がることもできる。



【敵を使えば空中も移動できる】

各ビジョン内で、テットン、ジェティモ、エルビル、キットンの４種類の敵を捕まえると、一定時間だけ、クロノアが空中移動をできるようになる。これらの敵の近くには、必ず空中を移動しなければ先に進めない場所がある。この４種類の敵を見つけたら、まず捕まえて周囲の地形をチェックしよう。使う場所がわかったら、あとは、それぞれの能力に応じた使い方さえすれば、先へ進めるようになるのだ。

なお、キットンやテットンを上昇中に投げることで、高い場所にある鈴などのアイテムを取ることもできる。足場のない場所でアイテムを発見したら、これらを投げてみよう。

ジェティモ



上昇距離はダントツ。上昇中も左右に移動できる。

エルビル



２段ジャンプに使うと、クロノアに無敵＆破壊効果が追加。

テットン



捕まえると一定時間だけ、自動的に上昇する。

キットン



捕まえると、ジャンプボタン連打で空を飛ぶことができる。

【2段ジャンプ】

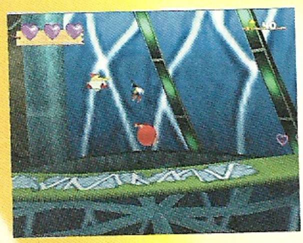
敵を捕まえた状態のときに空中でジャンプボタンを押すと、捕まえた敵を下に蹴ってジャンプできる。足もとに敵がいる場合に2段ジャンプを行うと、捕まえていた敵を当てることもできる。なお、スピンクルはこれでしか倒せないということを覚えておこう。





捕まえる高さで飛距離が変化する

空中で敵を捕まえる場合、クロノアが上昇中か下降中かによって、ジャンプの飛距離が異なってくる。上昇中に捕まえると、ジャンプの頂点で2段ジャンプができるようになる。逆に下降中に敵を捕まえると、上昇中に比べて低い位置で2段ジャンプすることになってしまい、足場に届かない可能性も出てくる。



ジャンプ中にショットボタンを押す場合は、なるべく早めに押して、クロノアの足もとで敵を捕まえるようにしよう。



上昇中に捕まえる

テットンの場合でも上昇中に捕まえると捕まえたあと、す に上昇を開始し、 い位置にあるアイテムもしっかり取れる

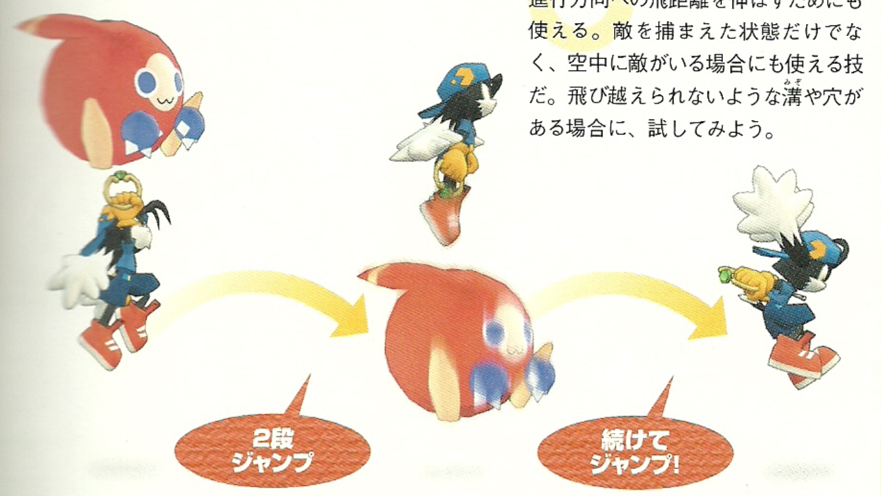


下降中に捕まえる

下降中にテットン 捕まえると、一 降し、そのあと 昇し始める。 に、高い場所に なくなってしまう

【水平2段ジャンプ】

2段ジャンプは、高さだけでなく、進行方向への飛距離を伸ばすためにも使える。敵を捕まえた状態だけでなく、空中に敵がいる場合にも使える技だ。飛び越えられないような溝や穴がある場合に、試してみよう。



【空中2段ジャンプ】

2段ジャンプ中に空中にいる敵をつかむと、2段ジャンプを繰り返せる。空中2段ジャンプは、上昇中に使えば高く飛び、下降中に使うと低くジャンプする。次の足場を確認し、ジャンプの高さを調節しながら使おう。



【フロートボードを操る】

フロートボードはビジョン5『ジャングルスライダー』で初めて登場。これに乗っている間は、方向キーを入れなくても自動的に前進する。方向キーを進行方向に入れると加速、逆に入れると減速するので、コースのラインどりに合わせてスピードを調節しよう。



※手前向きの場合は反対になります。



アクションボタンの動作には、ボードに乗っているときだけ見られるものもある。

ボード操作中の速度調節

ボードで滑（すべ）っているときは、速度によってジャンプの飛距離（ひきょり）が変化。加速すれば遠くへ、減速すれば手前に降りる。これで着地点が変えられる。



加速していると高い足場に飛び乗れないこともある。

ジャンプの使い方

加速しすぎて足場から落ちそうになった場合、ジャンプするのも復帰の手段。その際は、方向キーを移動したい方向に入れておけばよい。



手前に降りたい場合は、減速しながら滞空（たいくう）しよう。

【2Pコントローラを使って協力プレイ】



ビジョン画面で2Pコントローラのスタートボタンを押すと、クロノアの後ろにポプカが登場。□ボタンを押してクロノアを高く飛ばすことができる。これをうまく使えば、クロノアが落ちそうになったときや、上の足場に行けないときなどに助けることができる。



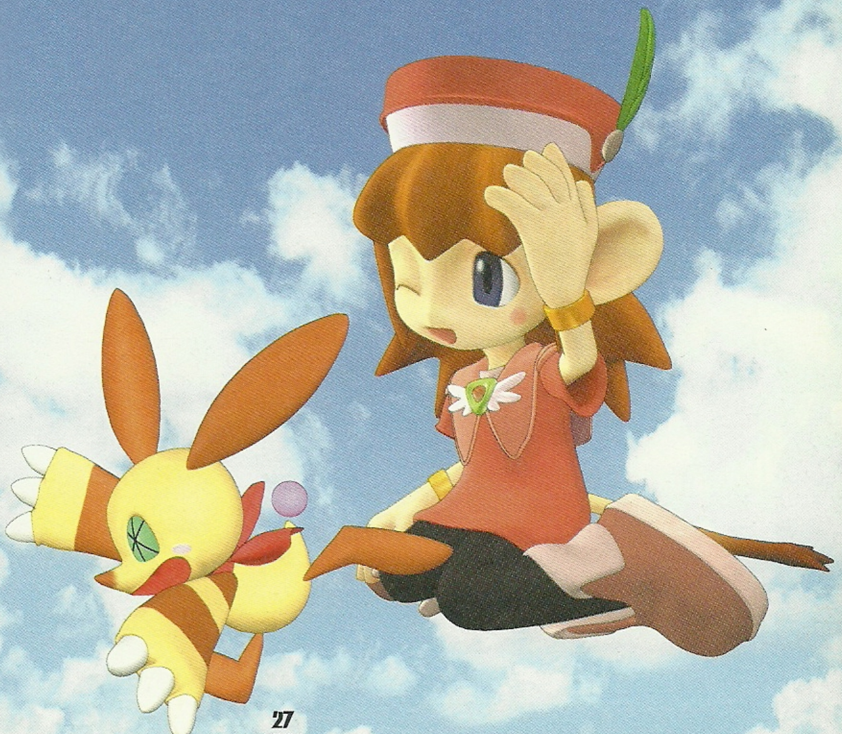
ポプカは方向キーを使って動かせない。常にクロノアの後ろをついてくるのだ。



ポプカの協力があれば、クロノアは2段ジャンプよりも高く飛ぶことができる。

STORY CAPTURE

ストーリー攻略



CAPTURE

攻略ページの見方

攻略ページでは、ビジョンごとにMAPを掲載。1つ、もしくは複数のMAPで入手できる、夢のかけらとモメットドールズの鈴の数を記載した。

なお、各ビジョンには便宜上の通し番号をつけてある。記事内にビジョン番号の記述があったら対応する番号のビジョンを参照してほしい。

MAP Ⓐ 攻略マップ

各ビジョンのマップ上には、プレイに役立つアイテムや攻略に必要なフォードンをアイコンにして配置してある。また、ルート上で必要な攻略情報もマップ上に記載している。とくに難しい場所では、攻略情報用のアイコンを配置して、マップ外に対応する解説を掲載している。

- モメットドールズの鈴。
- ンガポゴの卵。中には鈴やコインなどが入っている。
- 鏡の精。効果時間内に取った夢のかけらの数が2倍になる。
- 1UPコイン。取ると残りのクロノアの数が1人増える。
- フォードン。大砲のようなもので、長距離の移動に使う。
- 1 攻略記事の番号。これが配置された部分の攻略については、マップ外のくわしい攻略記事で解説している。

1 マップ上の攻略ポイント

とくに難しい攻略ポイントについては、マップ外の記事でくわしく解説している。マップ上に配置した番号と記事の番号とを、照合しながら熟読してほしい。

BOSS ボス戦での戦い方

ビジョン3、6、9、14、18、22では、そこに出現するボスとの戦いにおいて役立つ情報を記載している。各ビジョンのボスに勝てない場合は、ここを読んでほしい。

【ストーリークリア後はここが変化】



クリアしたビジョンに再挑戦する場合、アイテムや画面表示などが微妙に変化する。2周目以降は、必ずしも本書の表記どおりでないこともあるので注意しておこう。

① 夢のかけらの数が3桁表示になる

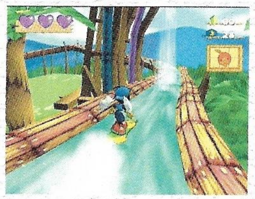
各ビジョンを一度クリアすると、次に挑戦したときに夢のかけらの数の表示が3桁に変わり、100以上の数がチェックしやすくなる。



ビジョン画面の右上に表示されている、夢のかけらの数。これが3桁表示に変化する。夢のかけらを150個集めるには最適だ。

② 取った鈴はなくなる

各ビジョンに置かれている『モメットドールズの鈴』は、一度取るとその後は取っていることになり、マップ上からなくなる。



ビジョンに再挑戦する場合、一度取った鈴はマップ上から消え、取り残した鈴だけが配置されている。同じ鈴を2度取る必要はない。



安らぎの鐘

VISION 1~VISION 3

夢の闇を落ちるクロノア。夢で出会う助けを求める存在が、ルーナティアへと誘う。海に落ちたクロノアは、巫女見習いのロロと不思議な動物ポプカに助けられる。彼らといっしょに、海の中に浮かぶ島へ向かうのだった。

VISION 1

涙の海～出会い～



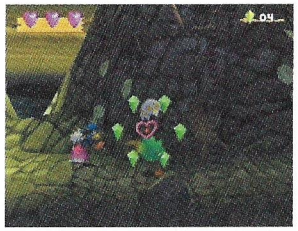
ここでは、ジャンプすることや風だまを撃つことで、敵を捕まえて投げるということを覚えよう。まずは、このゲームを攻略するために欠かせない、基本的なアクションを修得するのだ。

MAP Ⓐ



1 卵の中にハートがある

夢のかけらに囲まれたンガポゴの卵がある。卵は風だまでは壊せない。そこで、手前でムゥを捕まえて卵にぶつけよう。卵が壊れたら、中に入っていたハート小を取ること。このとき、周囲の夢のかけらも全部取っておくとよい。



卵の中には、ゲームを攻略するための重要なアイテムが入っている。見つけたら壊して、必ず中身を取っておこう。

2 2段ジャンプを練習しよう

まず、手前でフラムゥを捕まえ、そのままつむじ風に乗ろう。ジャンプで崖に飛び移ったらコインを取り、フラムゥを捕まえたままジャンプボタンを二度押す。すると、クロノアが2段ジャンプをして、空中の夢のかけらを取れるのだ。



敵を捕まえてからジャンプボタンを入力すると、2段ジャンプになる。高い場所にあるものを取るときに使うと便利だ。

MAP Ⓑ

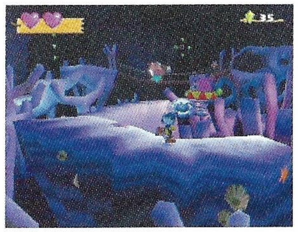


1 つり橋手前から奥ルートへ

アイテムの宝庫なので、奥ルートへは必ず行こう。つり橋でムゥを捕まえ、2段ジャンプで左の崖に飛び移る。フォードンで奥ルートへ来たら、ジッポーを捕まえてルート途中の卵にぶつける。そうすれば、中のハート大が取れるのだ。



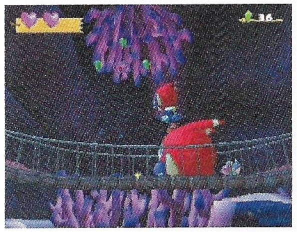
方向キーを左に入れたまま2段ジャンプ。すると、崖に飛び移りながらも、空中の夢のかけらをあわせて取ることができる。



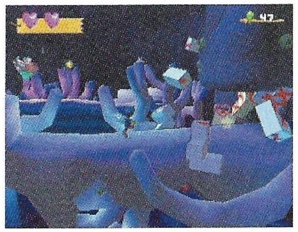
このムゥホッピンは無限に現れる。うまく卵を破壊できなかったら、当たるまで何度でもトライしてみよう。

2 ジャイアントムゥや箱は壊そう

ジャイアントムゥは、風だまで捕まえられない。しかし、他の敵をぶつければ倒せる。ジャイアントムゥを倒すと、夢のかけら大と小×4が出る。しかし、すぐに消えるので要注意。箱も、敵をぶつければ簡単に壊せる。



風だまを撃つと、一定時間ジャイアントムゥが硬直する。この間は上に登れるので、足場にして上空のアイテムを取ろう。



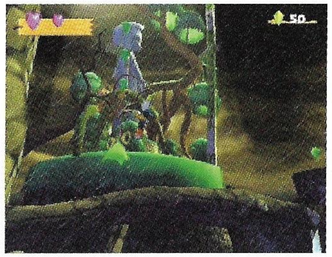
箱を壊すと、中からアイテムが出てくることが多い。箱を見つけたら、なるべくすべてを壊すように心がけよう。



1 テットンで夢のかけらを取る

画面左に、上下移動をしているテットンがいる。これに接近して、ジャンプしながら風だまを撃って捕まえよう。捕まえたら、方向キーを左に入れてテットンを操作、上空の夢のかけらを残さず取ってしまおう。

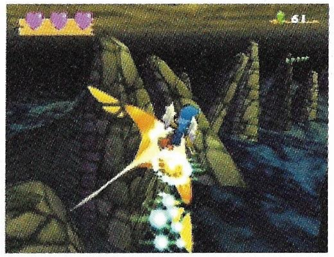
テットンは時間がたつと壊れてしまうので、捕まえたらすばやくアイテムを取ること。ただし、ここのテットンは、壊れたとしても、次元の穴から無限に出現する。ここでは、うまく捕まえる感覚を覚える練習を繰り返し、それからアイテムを取るというのもよいかもしれない。



あまり近くからジャンプすると、接触してダメージを受けてしまう。タイミングよくジャンプして捕まえよう。

2 ポリーに乗って夢のかけらを集める

方向キーの右左で空を飛ぶポリーを操作しながら、夢のかけらを取っていこう。夢のかけらがあるポイントは全部で3か所。いちばん最初のポイントは、方向キーをやや左に入れて取る。次のポイントは、ルート中央。すぐに方向キーを右に入れ、ポリーの進路を調節して取っていこう。最後のポイントは、2番目のものよりやや左斜め前方のところにある。方向キーを左に入れ、ポリーをやや傾かせるようにして取ろう。このルートは、やり直しができない。取り残すと二度と行けないので、十分注意して取ろう。



夢のかけらを取ったら、すぐに進路を調整する。もたつくと、次の場所の夢のかけらを取り逃すことになる。



1 鏡の精の使い方に注意

まず、風だまで鏡の精を割ったら、そのまま画面右のムゥのところまで前進し、ジャンプしながら夢のかけらを残さず取ろう。

次に、ムゥを捕まえて、フラムゥのいる中段へ2段ジャンプで飛び移る。このとき、飛び移りながら夢のかけらも残さず取っておきたい。ムゥを捕まえるのにあまり手間どっていると、鏡の精が消えてしまう。鏡の精が消える前に、すばやくムゥを捕まえて2段ジャンプをすることが大切だ。やり直しはできないので、2段ジャンプまでの動作を手早く行っていこう。



鏡の精を割ると、クロノアの周囲を回り始める。この間は、取った夢のかけらの数が2倍にカウントされる。

夢のかけらの効果的な集め方



後ろ向きで鏡の精を取る

時間を稼ぐために、画面右から鏡の精を割る。すぐに体の向きを変え、右に進みながら夢のかけらを取る。



走りぬけてムゥを捕まえる

方向キーを右に入れながら右へ進み、崖下のムゥをすばやく捕まえる。捕まえたら、崖の手前へ進む。



すぐさま2段ジャンプ

ムゥを捕まえたまま、崖の手前で2段ジャンプ！崖中段に飛び移りながら、夢のかけらを取っていこう。

STORY CAPTURE
ストーリー攻略／安らぎの鐘

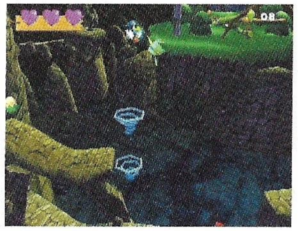


1 スタート地点上の鈴を取る

ジッポーを捕まえた状態で、つむじ風の下で2段ジャンプ。次に、つむじ風に乗りながら、画面右上空に飛んでいるフラムゥを捕まえる。方向キーを左に入力しつつ、つむじ風から崖へ飛び移ったら、卵にフラムゥをぶつける。



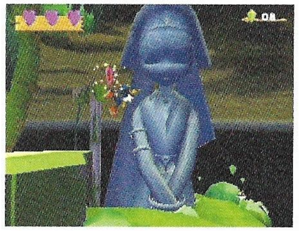
ジッポーを捕まえて2段ジャンプ。下のつむじ風に乗れば、あとは、自動的に上のつむじ風まで運んでもらえる。



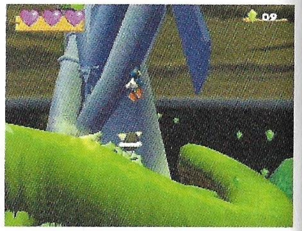
つむじ風の上をはねながら、右上のフラムゥに狙いを定める。ジャンプのタイミングが合ったところで、捕まえる。

2 ためしの鐘に続く坂は慎重に!

このルートは、強制的に下まで滑り降りていくことになる。ルート上空には、夢のかけらをはじめ、さまざまなアイテムが浮いている。滑り降りながらタイミングよくジャンプして、これらを残さず取っていこう。



坂道ルートのスタート地点右上に、ハート小がある。これをジャンプで取ってから、坂道を滑り降りていこう。

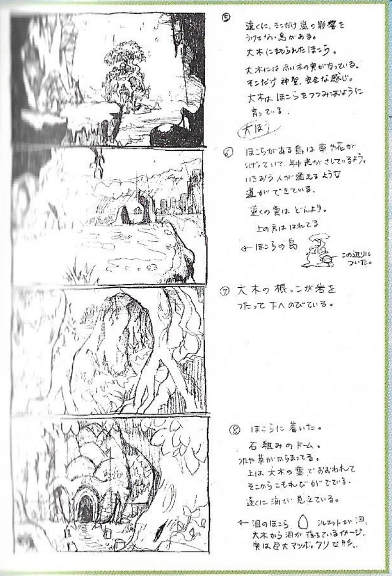


ルート上には、アイテムだけでなく敵もいる。ササルンは、風だまで捕まえることができない。ジャンプして回避しよう。

STORY CAPTURE
●ストーリー攻略／安らぎの鐘

COLUMN 1 イメージ・オブ・泪の海

クロノアが新しい世界で初めて冒険するのが、今回のビジョン1『泪の海』だ。これを制作途中でイメージしたものが、下の絵コンテやイラストだ。どこかで見たようなシーンもあるのでは……。



絵コンテ

クロノアが泪の海を冒険しようとする、導入部分。彼の大冒険は、ここから始まったのだ。

イメージイラスト

上のイラストは、イメージだけのラフ画。よりイメージを強くして着色したものが、下のイラストだ。





COLUMN
●コラム1／イメージ・オブ・泪の海

VISION2 聖地ラ・ラクーシャ～巫女の地～





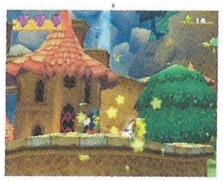
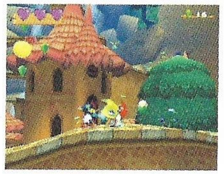
このビジョンでは、地上と洞窟を交互に進んでいく。洞窟の部分には、ちょっと変わった方法で出現するアイテムやさまざまな仕掛けがあるので、慎重に進んでいこう。



夢のかけら	24個
モメットドールズの鈴	1個

1 たてムゥの背後にまわれ

たてムゥは、風だまを撃ってもたてに弾かれ、捕まえることができない。そこで、ジャンプして無防備な背中側にまわりこみ、風だまを撃って捕まえよう。

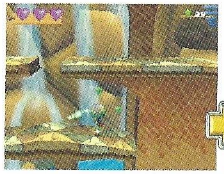



正面からの攻撃は、たてで弾かれる。たては、風だまでは壊せないのだ。

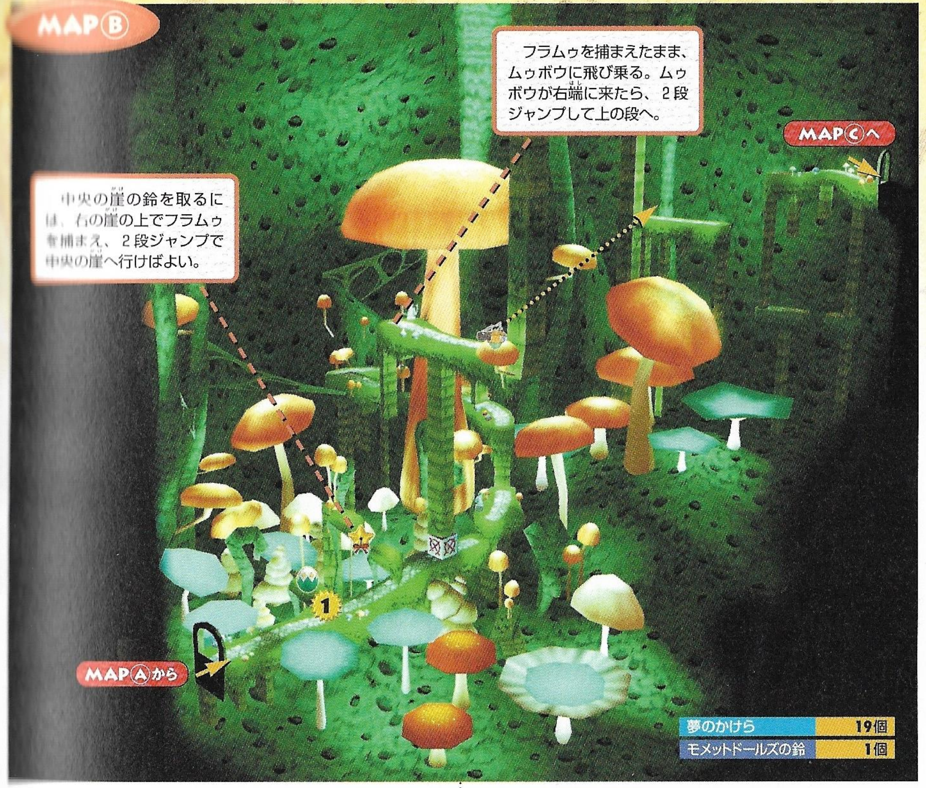
背後はまったくの無防備。タイミングよくジャンプして、背後に回ろう。

2 箱はムゥで壊せ！

まずは、画面左端にいるムゥを捕まえる。次に、箱のところまで戻り、そのまま2段ジャンプしてみる。すると、箱が壊れてハート大が出現する。下に落ちながらこれを取ろう。




右の夢のかけらを取っていると、卵が出現。中身は鈴だ。必ず取ろう。



夢のかけら	19個
モメットドールズの鈴	1個

1 透明卵を取り忘れるな!

中央の崖で鈴を取ったあと、左の崖へ飛び移ると卵が出現する。この卵を壊すには、右の崖からフラムゥを投げればよい。卵を壊すと、中から夢のかけら大と、夢のかけら小×2が出る。しかし、すぐに取らないと消えてしまう。卵を壊したら、すぐに下に降りてムゥを捕まえること。そのまま左の崖に2段ジャンプで飛び乗り、すべてのアイテムを取ってしまおう。



もたもたしていると、貴重なアイテムが消えてしまう。卵を壊したら、すぐに左の崖に行ってアイテムを取ること。

卵の効率的な取り方



ムゥを捕まえて、右の崖に2段ジャンプ。次にフラムゥを捕まえ、中央へ2段ジャンプ。そこから左崖に降りると、卵が出現する！



再度、最初と同じ手順で右の崖に飛び移る。フラムゥを捕まえ、左の卵にぶつける。すると、中から夢のかけらが飛び出すのだ。



すぐに下に降り、ムゥを捕まえる。そのまま左の崖に2段ジャンプで飛び移れば、すべてのアイテムを取れるはずだ。

STORY CAPTURE ●ストーリー攻略／安らぎの鐘



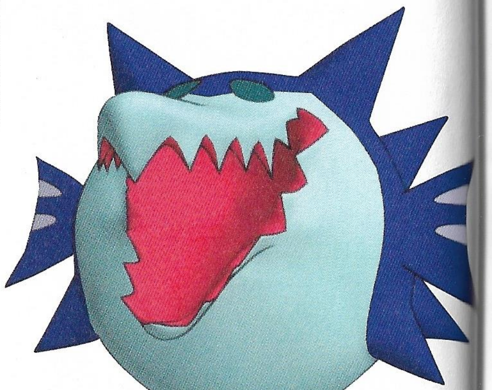
1 落下しながら夢のかけらを取ろう

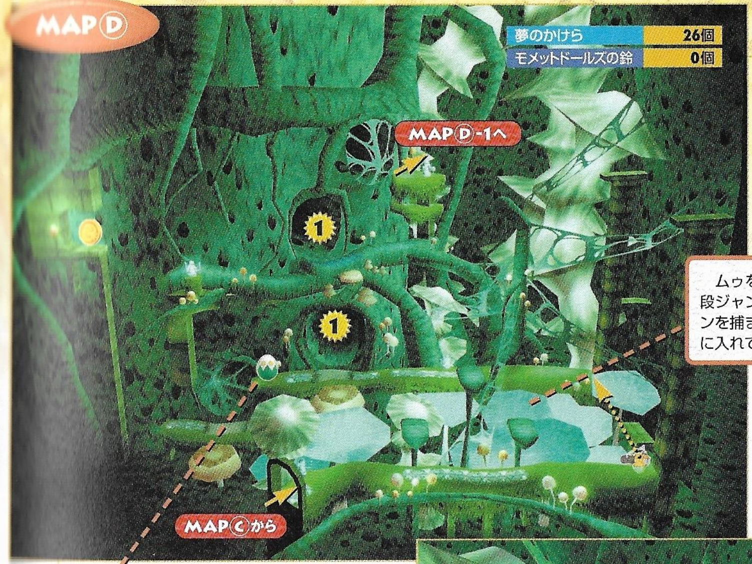
飛び降りながら、空中に縦に並んでいる夢のかけら小を取ろう。ただし、ジャンプだけではすべてのかけらを取れない。ここは、ジャンプボタンの押しっぱなしでできる「滞空」を使おう。方向キーを右に入れつつ滞空を使えば、落下しながら夢のかけら小を取れるはずだ。

ただし、ルート途中には、ディゴンが出現する。落下するときに、接触しないように注意しよう。



平行に夢のかけら小が並んでいる。1列目を取ったら、滞空を使って2列目へと移動し、落下しながら夢のかけらを取る。





ムゥを捕まえ右の崖へ2段ジャンプ。上空のテットンを捕まえ、方向キーを左に入れて中央の崖へ移動。

オゥグゥの巣の左側には、卵がある。事前にムゥを捕まえておき、ぶつけて壊そう。中身はハート大だ。



1 ムゥが食べられている間に……

ここには、オゥグゥという敵が出現する。オゥグゥは、目の前を通ったものを食べるという習性がある。そこで、オゥグゥの巣の手前でムゥやジッポーを捕まえ、巣の方向へ投げてみよう。そうすれば、オゥグゥがムゥを食べている間に、巣の前を通過できるのだ。



このポイントに着くと、ムゥがオゥグゥに食べられるイベントが発生。



ムゥを使わないと、自分がオゥグゥにひと飲みされてしまうのだ。

2 つむじ風を利用しよう

まず、気流に乗って、左のつむじ風に乗り移る。次に、つむじ風の上ではねながら、左上空のフラムゥを捕まえる。方向キーの左を入力、左の崖へと飛び移る。左の崖には、ハート小と夢のかけら小×2、さらに夢のかけら大がある。2段ジャンプをして、すべてを取ろう。



方向キーを左に入れて、気流からつむじ風に乗り移ろう。



つむじ風の上でフラムゥを捕まえたら、方向キーを左に入れて崖に移る。

STORY CAPTURE
●ストーリー攻略／安らぎの鐘

MAP E





グミにぶら下がったままジャンプ。上空の夢のかけらを取る。取ったら右へ進むこと。



ササミィ＆ジャイアントササミィが、トゲの実を投げてくる。避けながら先へ進もう。

MAP F



左のつむじ風の上でフラムゥを捕まえ、そのまま左の崖へ飛び移る。左には、オゥグゥの巣がある。捕まえているフラムゥを巣のほうへ投げ、オゥグゥがそれを食べている間に通りぬけてしまおう。

MAP中央の上空に鈴がある。ジャンプ台(小)ではねながら、中段ではねているムゥホッピンを捕まえよう。捕まえたら、ムゥホッピンがいた中段に飛び移る。2段ジャンプをすれば、上空の鈴をゲットできるだろう。

1 順序よくアイテムを取ろう

まず、地上でムゥを捕まえ、トランポリン(小)で右上段へ。次に、2段ジャンプでつむじ風を乗り継ぎ、さらに右上段へ。手前のグミにぶら下がり、右最上段へジャンプする。そこでムゥを捕まえ、アイテムを取りながらグミの真下へ飛び降りる。ムゥを捕まえたまま、トランポリン(小)の上で2段ジャンプ。そのまま右上段へ行き、鈴などのアイテムを取ろう。



左のつむじ風から右上段へ飛び移る際は、方向キーを右に入れておこう。



グミから右最上段へ移る際は、右斜め上に方向キーを入れながらジャンプ。

夢のかけらの効果的な集め方



画面右最上段へ行き、鏡の精を割って夢のかけら小を取る。夢のかけらを取りながら、左にいるムゥを捕まえよう。



ムゥを捕まえたまま、急いでグミの下の段に降りる。このとき、降りながら夢のかけら小×3とハート小が取れる。



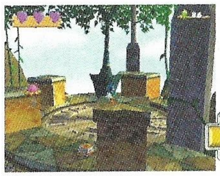
ムゥを捕まえたまま、ジャンプ台の上で2段ジャンプ。ここでは、夢のかけら小×3と夢のかけら大、そして鈴をゲットできる。

MAP G



1 透明卵を見逃すな!

トランポリン(小)とムゥの間の台の上でジャンプすると、卵が出現する。中身は鈴。ムゥホッピンを捕まえた状態でここに来ていれば、出現した卵をすぐに壊せるはず。これを取れば、ビジョン2に隠されたすべての鈴がそろうことになる。見落としやすいので注意しよう。



姿は見えないが、ちゃんと地面に卵の影がある。その場でジャンプして、出現させよう。



卵を出現させたら、画面左にいるムゥホッピンを捕まえてきて、卵にぶつけよう。

VISION 3 クレア・モハ寺院～鋼殻奇獣フォルガラン～







初めてのボス戦。とはいっても、これまでと同様に、ジャンプでの回避、風だまを使っての攻撃といった、基本アクションで十分に戦える。おちついて戦っていこう。





BOSS 弱点は背中にあり

第一形態では、敵は一定時間ごとにトゲ爆弾を2個出してくる。これをジャンプで回避しつつ、背中の赤い弱点にムゥをぶつけよう。第二形態では、剣を伸ばしてくる。これもジャンプでよけながら、フラムゥをぶつけよう。



第二形態のとき、弱点以外を攻撃すると、フォルガンの回転方向が逆になる。このとき、敵に接触しないよう注意しよう。

攻撃パターン紹介

トゲ爆弾



第一形態のときに攻撃を外すと、敵がトゲ爆弾を2個放出する。これはジャンプで回避しよう。

剣攻撃



第二形態のときの攻撃。剣はフォルガンと同じ方向に回っている。ジャンプで回避しよう。

隠しハートの取り方



最初は弱点以外を攻撃する



1／2の確率でハートが出る！



後半戦で剣の回転を速めれば……



ハートは出るけどちょっぴり危険！



喜びの鐘

VISION 4～VISION 6

レオリナの幻獣を倒したクロノアとロロは、大巫女の願いで世界にある4つの鐘の力を集めることになる。しかし、ジョイラントについたクロノアたちは、レオリナの仲間タットに、エレメントを奪われてしまう……。

VISION 4 ジョイラント大遊園地～遊園地をかけぬけろ～



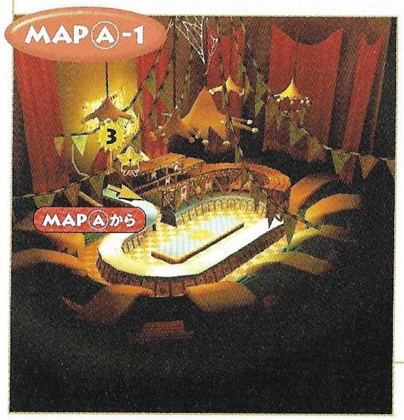
ビジョン４は、キットンやジェティモを使っての空中移動が多くなる。早く操作に慣れて、エレメントを奪って逃げた白タットを追いかけよう！

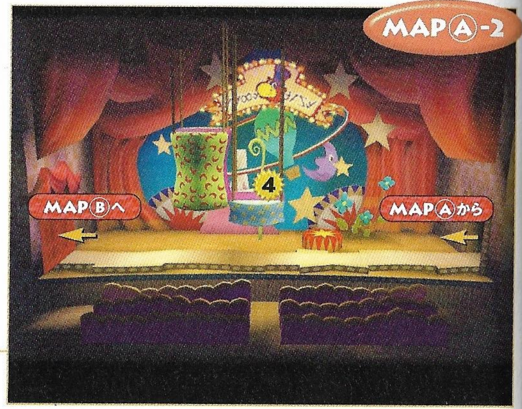


上下段中央の卵の中身は、夢のかけら大。上段左が鏡の精なので、順序よく割って数を稼ごう。

スイッチに向かって風だまを撃とう。すると、橋が下りてきて、先に進めるようになる。

夢のかけら	43個
モメットドールズの鈴	3個



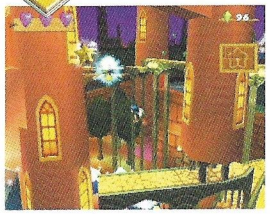


1 キットンを操れ!

キットンを捕まえて橋の上へ行こう。まず、ジャンプで空中のキットンを捕まえる。次に、行きたい方向のキーを押しつつ、ジャンプボタンを連打。これで橋の上に行ける。ただし、キットンは時間がたつと消えるので要注意。



二重橋まで来るとイベントが発生する。白タットが、キットンの操作方法を教えてくれる。これで、さらに高い場所への移動が可能になる。



空中に夢のかけら小と鈴が並んでいる。方向キーで角度を、ジャンプボタンで飛距離を調節してすべてを取ろう。鈴は、キットンを投げて取ること。

2 ブランコシップで右へ左へ

ムゥを捕まえ、ブランコシップの的に２～3回ぶつける。すると、ブランコシップの揺れが激しくなり、左右上段への移動が可能になる。右へ行く場合は箱があるので、ムゥを捕まえた状態でブランコシップに飛び乗ろう。



的以外の部分にムゥをぶつけてしまうと、ムゥは破裂し、ブランコシップの揺れも小さくなってしまう。タイミングよくぶつけていこう。



ブランコシップの揺れが大きくなったら、ジャンプして飛び移ろう。揺れは、時間がたつにつれ小さくなる。揺れが大きいうちに飛び乗ろう。

3 MAPⒶ-1には鈴がある

ムゥで箱を壊すと、MAPⒶ－１へと行ける。MAPⒶ－１には、夢のかけら小と鈴がある。このルートは、とくに仕掛けといったものはないので、前進しながらアイテムを残っていく。すべて残らず取ったら、MAPⒶへ戻ろう。



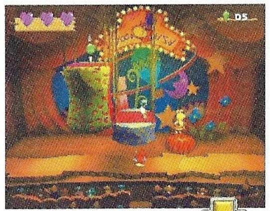
箱がじゃましてMAPⒶ－１へ入れない。そこで、ムゥを捕まえてからここに来よう。箱を壊すと、ハート大が出現する。



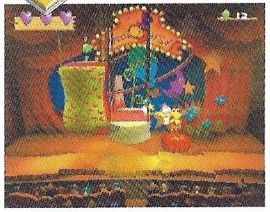
木の足場を登っていくと、突き当たりに鈴がある。鈴を取ったあとは、そのまま下に降りて、来た道からMAPⒶへ戻ろう。

4 中段でムゥホッピンを捕まえよう

まず、ムゥを捕まえて２段ジャンプ。中央の段へ上がる。次に、その場所から、はねているムゥホッピンを捕まえる。そして、左上に２段ジャンプで上がる。あとは、そこにあるスイッチに風だまを撃てば、画面左奥の扉が開く。



ここのムゥホッピンは、常に画面上に１匹しか現れない。つまり、ムゥホッピンで中央へ上がってしまうと、あとで最上段へ行けなくなってしまう。



この場所で待機。画面右のムゥホッピンが、高くはねたところを捕まえよう。このまま左に進んで２段ジャンプ。最上段へと上がろう。

MAP Ⓑ



鈴や夢のかけらを取ったら、キットンで移動する。あまり高く飛ぶと、夢のかけらが取れなくなる。

空中のジェティモを捕まえて一気に上昇。落下しながら、塔の上空にある夢のかけらを取ろう。

ムゥを捕まえたら、つむじ風に乗って橋の上段へ。2段ジャンプ＋滞空で、壊れた橋を渡りきろう！

MAPⒶ－1から出ると、画面の右端にハート小がある。取ってから、左ルートへと進んでいこう。

夢のかけら	23個
モメットドールズの鈴	1個

MAP Ⓒ



MAPⒸは、ムゥボウに乗って移動する。下は炎。落ちればダメージを受けるので、慎重に飛び乗ろう。一度乗ってしまえば、自動的に画面右端まで連れていってくれる。

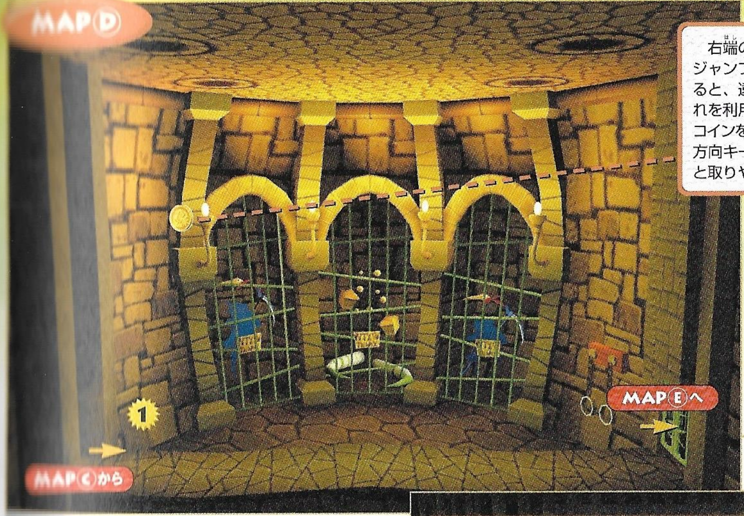
夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	1個

■ムゥボウの上でジャンプして鈴をゲット



とぎれとぎれのルートの上空に、鈴がある。ムゥボウで移動しつつ、ジャンプするタイミングを計ろう。鈴の手前まで来たら、すかさずジャンプ＆ショット！　これで鈴が取れるはず。このルートは、戻ってやり直すことができない。チャンスは一度きりなので、慎重に取っていこう。

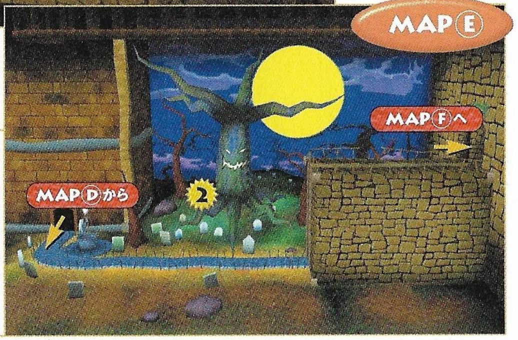
MAP Ⓓ



右端のスイッチ手前からジャンプしてつむじ風に乗ると、遠くまで飛べる。これを利用して、左端上空のコインを取ろう。このとき、方向キーを左に入れておくと取りやすい。

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

MAP Ⓔ



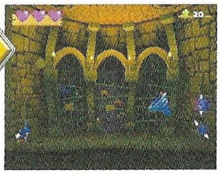
夢のかけら	9個
モメットドールズの鈴	0個

1 3つのスイッチを同時に入れる

画面両端にある、合計3つのスイッチを時間内に入れて先に進もう。まず、右端にある2つのスイッチに風だまを撃って作動させる。スイッチが作動している間に、手前のつむじ風に乗って一気に左端へ。左端のスイッチを風だまを撃って作動させれば、扉が開いて先へ進める。



右上、右下と連続でスイッチを作動させたら、急いでつむじ風に乗ろう。



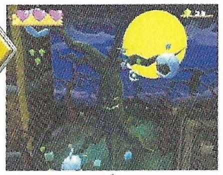
左端へ飛んできたら、すばやく左端のスイッチを作動させよう。

2 敵をたくみにかわせ!

キットンを捕まえて、上空の夢のかけらを取る。夢のかけらのまわりにはパージが浮遊している。ダメージは受けないが、夢のかけらを取る際にはじゃまになる。方向キーとジャンプボタンで、高度と方向を調整しつつかわそう。全部取ったら、キットンで右端の建物へ飛び移る。



お目当ての夢のかけらの高さまで、ジャンプボタンを連打して上昇する。



方向キーで角度を調整。パージを避けながら、夢のかけらを取っていこう。



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個



夢のかけら	21個
モメットドールズの鈴	0個



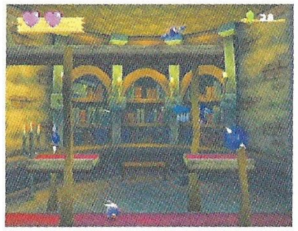
画面奥からジャイアントムゥが飛んでくる。風だまを撃って硬直させよう。



ジャイアントムゥを足場に、2段ジャンプ。これで上空のつむじ風に飛び移れる。

1 キットンを投げよう!

ここでも3つのスイッチを同時に作動させ、扉を開けよう。ポイントは、右上段にいるキットンだ。キットンは移動に使うだけでなく、他の敵のようにものにぶつけることもできる。そこで、最上段のスイッチの場合はキットンを使って上昇、左中段のスイッチの場合は作動させるためにぶつける道具というように、それぞれ使い分けるようにしよう。



スイッチがくるくる回りだしたら、それはスイッチが切れる合図。扉を開けるために、最初からもう一度やり直そう。

スイッチを作動させよう



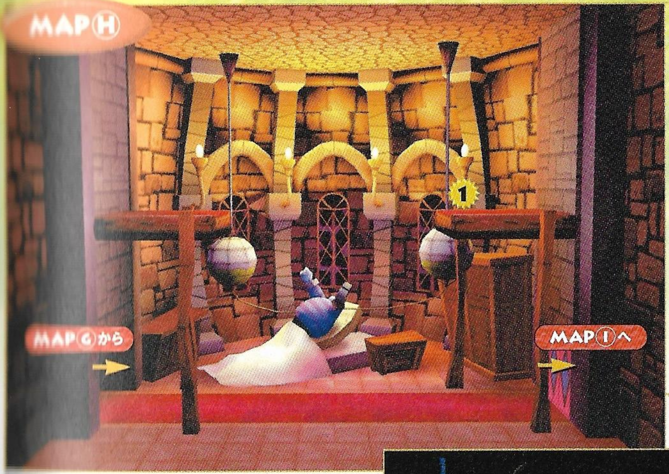
まず、右中段上でキットンを捕まえる。次に柱を避けるようにして上昇し、最上段へ。あとは、スイッチを入れて中段に降りよう。



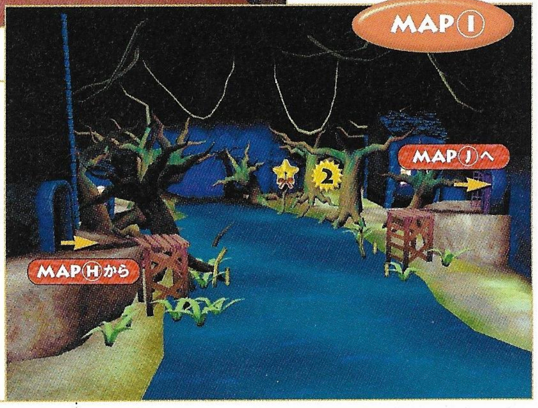
中段に降りたら、そこにあるスイッチに向かって風だまを撃つ。スイッチが作動したら、上空のキットンをジャンプして捕まえよう。



キットンを捕まえたら、そのまま画面左端のスイッチに向かって投げよう。うまく当たればスイッチが作動して扉が開くはずだ。



夢のかけら	9個
モメットドールズの鈴	0個



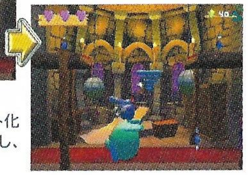
夢のかけら	5個
モメットドールズの鈴	1個

1 フラムゥを投げろ！

まず、ジャイアント化けムゥからつむじ風に乗って右上段へ。次に、フラムゥを捕まえ、左上段のスイッチにぶつける。あとは、右上段→下の順に作動させれば、扉が開く。最後に、ジャイアント化けムゥから出た夢のかけらを取ろう。



つむじ風の下にジャイアント化けムゥが来たら、風だまで硬直させる。



硬直したジャイアント化けムゥの上でジャンプし、上のつむじ風に乗る。

2 上空に鈴が!!

川の中央上空には鈴がある。この川はキットンで渡るのだが、一度渡ったら戻ってこられない。そこで、キットンを捕まえたら、その場で鈴の高さまで上昇。鈴にキットンをぶつけよう。これなら、安全かつ確実に鈴が取れる。



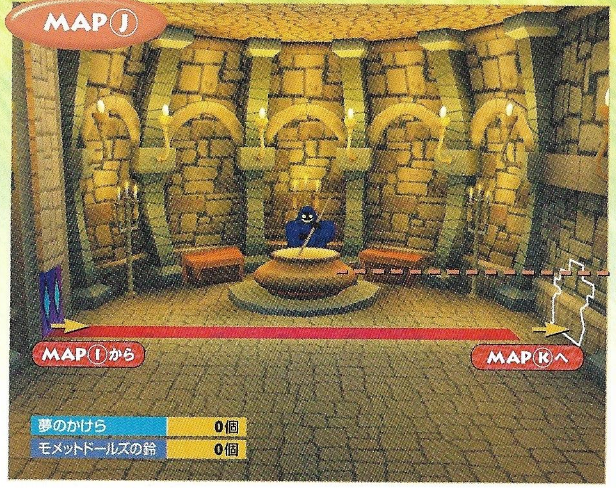
川にはディゴンが出没する。接触しないように、夢のかけらを取ろう。



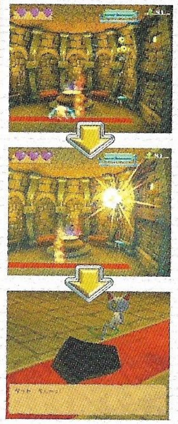
川の右岸にキットンはいない。つまり、戻ることはできないのだ。

STORY CAPTURE ●ストーリー攻略／喜びの鐘

STORY CAPTURE ●ストーリー攻略／喜びの鐘



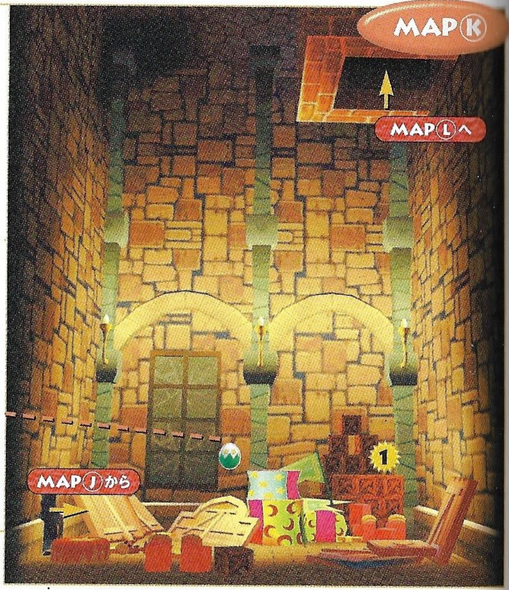
キットンを当てろ!

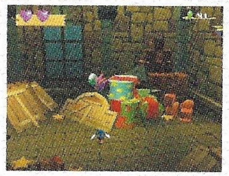


キットンを捕まえて、敵と同じ高さまで飛ぶ。

敵と同じ高度になったら、キットンを敵に投げる。

敵を倒すと、タットが現れ逃げていく。追いかけよう。





画面奥に卵が見え隠れしている。ムゥホッピンを捕まえて、卵が出たところを狙ってぶつけよう。中身は1UPコインだ。

1 ムゥホッピンからジェティモへ

外へ出るために、ジェティモを捕まえよう。ただし、ジェティモは高いところにいるので、通常ジャンプでは届かない。まず、ムゥホッピンを捕まえて、ジェティモが降りてきたら、2段ジャンプをする。すばやく風だまを撃って捕まえよう。



画面中央ではねているムゥホッピンを風だまで捕まえ、ジェティモの左側で待機する。

上空を飛んでいるジェティモの影が手前に来たところで、2段ジャンプ。同時に風だまも撃つ。



滞空を使いながら落下し、空中の夢のかけら小を全部取ろう。線路に降りるときは、敵との接触に注意。

回転塔のブランコをジャンプで移動し、タットを追走。タットを追いつめたら、風だまを撃って捕まえる。

線路上を走っているジェットコースターブルトースを、ジャンプ+滞空でかわしていこう。

1 鏡の精で夢のかけらを集めろ!

線路上に鏡の精がいる。効果的に使って、夢のかけらの数を稼ごう。

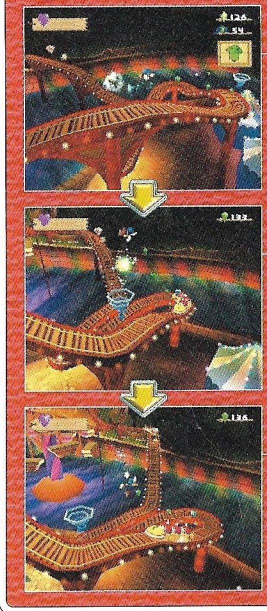
まず、ジェットコースターブルトースをやり過ごしてから、鏡の精を割る。線路上の夢のかけらをジャンプしながら取っていき、つむじ風にジャンプで飛び乗る。つむじ風に乗ったら、方向キーを右斜め上に入れながらジャンプボタンを押しっぱなしにする。滞空状態で徐々に落下しながら、夢のかけらを取っていこう。線路に降りたら、残りの夢のかけらを取ること。



ジェットコースターブルトースをかわしつつ、夢のかけらを効率的に取っていこう。

もたもたしていると、鏡の精が消えてしまう。テンポよく夢のかけらを取っていこう。

夢のかけらの効果的な集め方



後ろ向きで鏡の精を割る

時間を稼ぐために、画面右の風だまがギリギリ届くところから撃つ。割ったら、ひたすら前進すること。

つむじ風に乗り夢のかけらへ

ジャンプでつむじ風に乗る。つむじ風の力を利用して、画面右の空中にある夢のかけらを取っていく。

滞空を使って敵を回避する

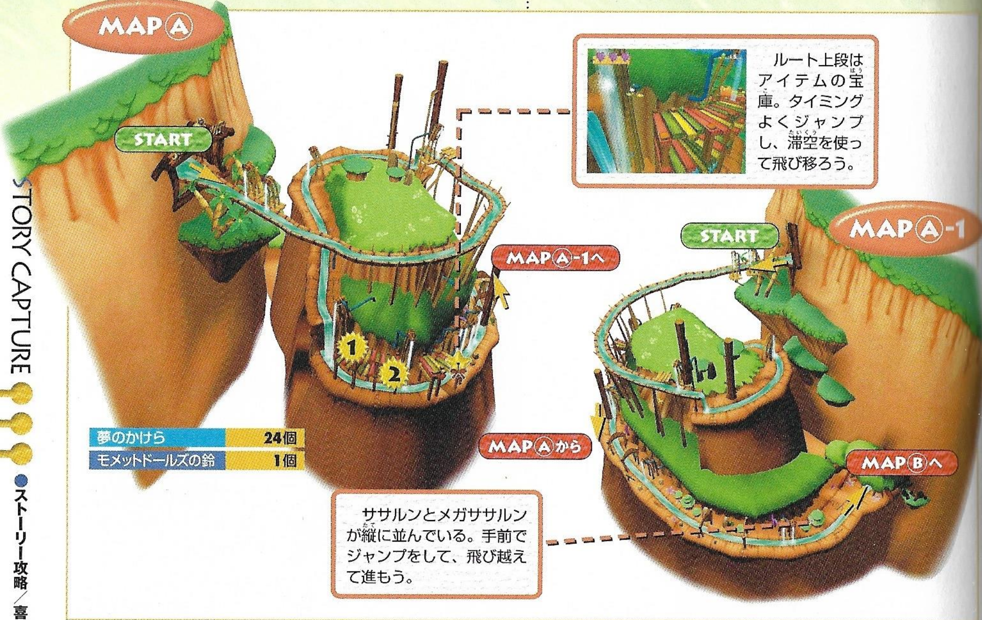
ジャンプボタンを押しっぱなしにして滞空状態に。これで、夢のかけらを取りつつ、敵も回避できる。

STORY CAPTURE
●ストーリー攻略/喜びの鐘

VISION 5 ジャングルスライダー～大激流～



ビジョン５は、フロートボードに乗って移動していく。方向キーやジャンプボタンをタイミングよく使って、敵を回避したりアイテムを取ったりしよう。



1 2段ジャンプで上段へ

ムゥボーダーズ(水)と遭遇する。この先はコースが上下の二手に分かれており、上段はアイテムの宝庫。上に行くために、きっちりムゥボーダーズ(水)を捕まえておこう。



足場の手前まで来たら、ムゥボーダーズ(水)を捕まえたまま２段ジャンプ。上に行けたら、アイテムを取りつつ進もう。

2 トランポリンは使わない

足場をジャンプで乗り継いでいくと、トランポリンがある。これに乗るとジャンプ力がついてしまい、この先の鈴などが取りづらくなる。トランポリンは、滞空を使って飛び越えよう。

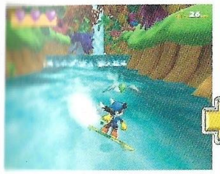


ここの鈴は、落ちながらボードの後ろで取ろう。ボードが当れば、風だまを撃たなくても取ることが可能なのだ。



1 ディゴンをかわせ！

３匹のディゴンが後ろから迫ってくる。方向キーの左右でかわそう。このとき、ディゴンとは別に、夢のかけら小も飛んでくる。これも、ディゴンと同様に方向キーで左右に移動して取ろう。この先のポイントでも、夢のかけらを取るチャンスがある。



左に移動てしてディゴンを避ける。すぐに右に戻って、夢のかけらを取る。



まず、右に移動しディゴンを回避。すぐに左に移動し、夢のかけらを取る。

2 つむじ風にのろう

小さな滝の手前につむじ風がある。加速していた場合、ボードのスピードを落としてそのままつむじ風に乗ろう。うまく乗ったら、今度はこの勢いを利用して、画面右上空の夢のかけら小と鈴を取る。つむじ風からジャンプしたとき、滞空操作を行うと取りやすい。



つむじ風前で、方向キーを左に入れて減速。そのままつむじ風に乗ろう。



つむじ風から飛び出たら、ジャンプボタン押しっぱなしで滞空状態にする。

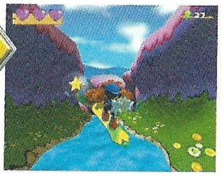


1 トランポリンを活用する

川の左右にトランポリンがある。トランポリンの右もしくは左斜め上空に鈴などのアイテムがあるので、これを利用して取ろう。トランポリンに乗ったら、すぐにアイテムがあるほうに方向キーを入力。そうすれば、アイテムを取りやすくなる。ボードを当てるように操作しよう。



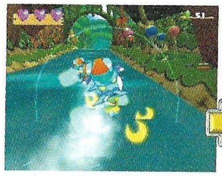
トランポリンが見えてきたら、方向キーで位置を修正する。



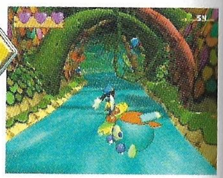
トランポリンに乗ったら、アイテムの方向にジャンプするように軌道調整。

2 ムゥボーダーズ(水)を捕まえろ

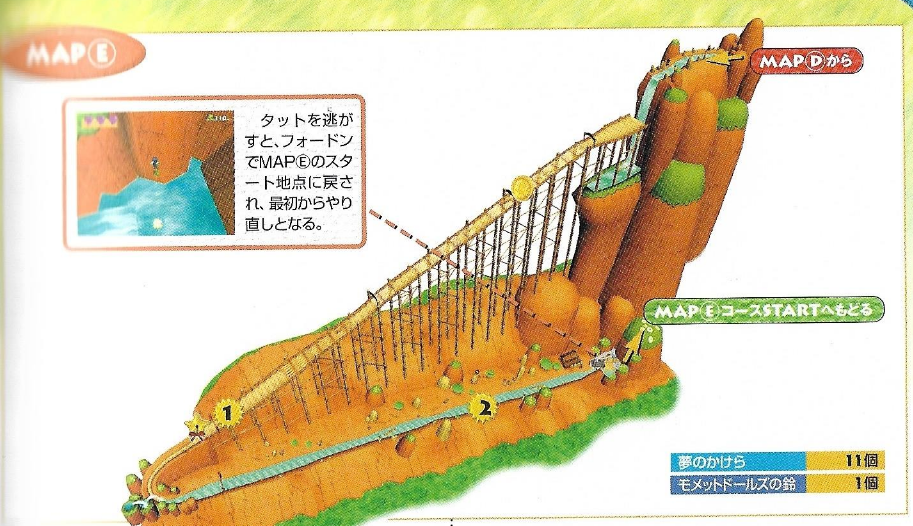
手前に3匹のムゥボーダーズ(水)が出現する。1匹捕まえて、そのまま前進。途中、つるが垂れているところがあるはずだ。つるの上には、鈴などのアイテムがある。方向キーで位置を調整し、手前まで来たら、ムゥボーダーズ(水)を使って2段ジャンプ。アイテムを取っていこう。



方向キーで移動しながら、ムゥボーダーズ(水)を捕まえよう。



アイテムの手前まで来たら、一気に2段ジャンプ。空中のアイテムを取ろう。



1 アーチの上に鈴が!

スライダーコースの最終地点手前、アーチの上に鈴がある。これは、事前にムゥボーダーズ(水)を捕まえ、アーチ手前で2段ジャンプすれば取れる。鈴はアーチの中央にあるので、コースの中央を滑っていこう。



左に移動し、ムゥボーダーズ(水)を捕まえよう。敵はこちらに向かって接近してくる。うまくタイミングを合わせて捕まえよう。



ムゥボーダーズ(水)を捕まえたら、方向キーを右に入れて、軌道をコース中央に修正しよう。あとは、アーチ手前まで前進するだけ。



アーチ手前まで来たら、ムゥボーダーズ(水)を捕まえたまま2段ジャンプ！　このときに滞空を使うと、確実に鈴をゲットできる。

2 タットを確実に捕まえる方法

タットを捕まえるには、いかにスピードを殺さないかがポイントになる。敵や障害物に当たると、スピードが落ちるので要注意。MAPⒺはやり直しがきくので、MAP上のアイテムを取ってから、タットを追走したほうがよいだろう。



方向キーを入力しながら障害物を避け、タットを追走しよう。途中にはメガササルンがいるので要注意。



メガササルンを通り過ぎたあたりで、タットに追いつく。スピードを殺さず、方向キーで軌道を調整して接近しよう。



一気に近づき、逃げるタットに向かって風だまを撃とう。ここで捕まえそこねると、タットは画面外に逃げてしまう。

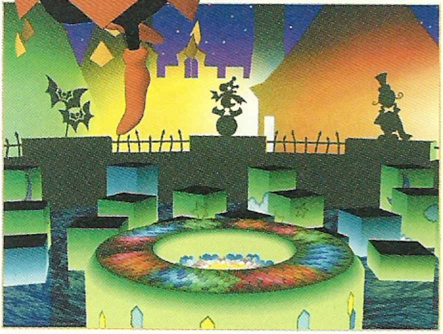
VISION 6 ジョイラント中央広場～花道化レプティオ～





ジョイラント中央広場では、イベント後にボス戦に突入する。敵は分身などを使ってくるが、基本攻撃で簡単に倒せる。まやかしに騙されずに、おちついて倒そう。





BOSS 狙うはレプティオ本体のみ!

敵は分身技を使ってくる。分身を攻撃すると本体に光が当たるので、これで見分けがつく。本体にムゥをぶつけよう。敵が転がってきたら、ジャンプで避けつつムゥをぶつける。第二形態では、アーマーを倒して側面から本体を攻撃しよう。



回転は徐々に速くなる。ジャンプで避けよう。



ジャンプをしながら、敵にムゥをぶつけよう。

攻撃パターン紹介

回転攻撃



第一形態時の攻撃。本体にムゥをぶつけると、コース上をゴロゴロと転がり始める。

衝撃波



第二形態時の攻撃。大きくジャンプして着地時に衝撃波を放ってくる。ジャンプ滞空で避けよう。

隠しハートの取り方



最初は分身に攻撃すれば



ハートが出る!



後半は転がしてジャンプでよける



横転1回につきハートが1個出る!



怒りの鐘

VISION 7～VISION 10

奪われた安らぎの力とジョイラントにある喜びの力を手に入れたクロノアたちは、怒りの国ボルクへ向かう。ここでクロノアたちは、国中のエネルギーを使って偽リングを作ろうとするレオリナたちを見つけるのだった。

VISION 7 ボルク地下工場～アンダーグラウンド～





ビジョン7には、ブッピィを使って突破する仕掛けが数多くある。他の敵とはちょっと変わったブッピィの特徴をよく覚えて、攻略に役立てていこう。

MAP A



夢のかけら	10個
モメットドールズの鈴	0個

穴の手前の上空にコインがある。フラムゥを飛んで捕まえたら、そのまま2段ジャンプして取ろう。

ジャンプして、落ちてきたところで再びジャンプボタンを入力。これを繰り返して、上手に弾もう。

MAP B



穴の中にオゥグゥが2匹いる。ボルクムゥを2匹連続で投げて、通りぬけよう。

上には、MAPⒷへ進むためのカギがある。手前でジッポーを捕まえ、2段ジャンプして取りにいこう。

金網と金網の間の上空に鈴が。フォルビィを捕まえ、2段ジャンプ+ショットで取ろう。

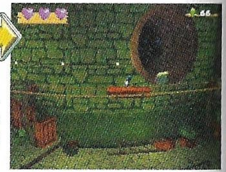
夢のかけら	14個
モメットドールズの鈴	1個

1 移動しながらボルクムゥを投げこめ!

動く床に乗って、画面右の穴手前まで行く。途中にオゥグゥの巣がある、動く床に乗る際にボルクムゥを捕まえ、そのままトランポリン→動く床というように移動。オゥグゥの巣へボルクムゥを投げる。オゥグゥがボルクムゥを食べる間に、巣の前を通りぬけよう。



ボルクムゥを捕まえ、トランポリンに乗って上へ。動く床は、乗ると自動的に動き始める。



オゥグゥの青い目が見えてきたら、捕まえていたボルクムゥを画面右に向かって投げよう。

MAP C



ドキドキブッピィを捕まえたら、すぐにブッピィ岩に投げつけよう。爆発で岩が壊れ、通れるようになる。

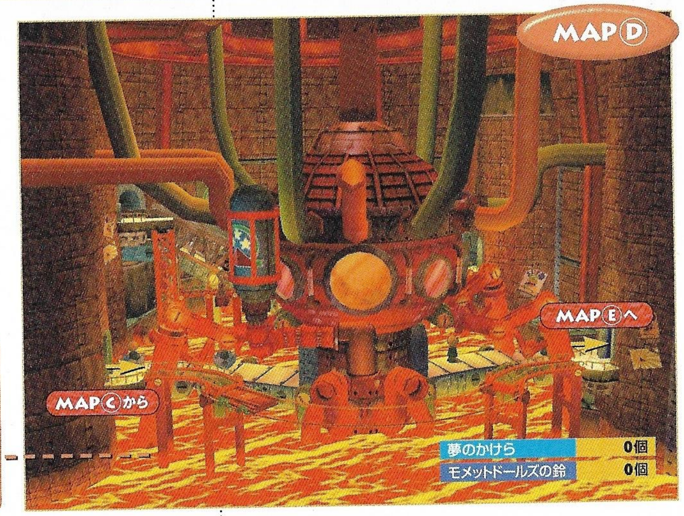
ブッピィ岩を破壊後、再びブッピィを捕まえ、画面右へ投げる。それを拾い、2段ジャンプで右上段へ。

ドキドキブッピィを捕まえ、画面奥のスイッチに投げる。爆風でスイッチが作動し、扉が開く。

鉄塔の上に鈴がある。画面右上段でブッピイを捕まえ、上段左端から2段ジャンプ。これで鉄塔に登れる。

夢のかけら	3個
モメットドールズの鈴	1個

MAP D

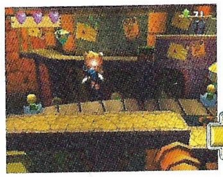


MAPⒹは、動く床に乗って左から右へ移動するだけ。ただし、ルート途中に、青い炎を吹き出すコンロンがある。ここは、滑空ジャンプを使って、タイミングよく飛び越そう。

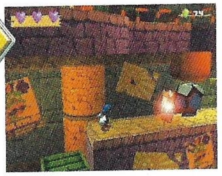
夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

1 対岸へブッピィを投げろ!

ブッピィを捕まえ、画面奥の対岸に向かって投げる。次にフォードンに乗って対岸に行く。そこで投げたブッピィを拾い、フォードンの右上空の夢のかけらを2段ジャンプで取る。ふたたびブッピィを拾って、画面右奥のブッピィ岩に投げつける。右奥にあるカギを取ろう。



ブッピィを対岸へ投げる。夢のかけら付近に投げておくと、あとで夢のかけらを取るときに便利だ。



ブッピィが爆発する前に、画面右のブッピィ岩に投げる。爆発したら、カギを取って対岸へ戻る。

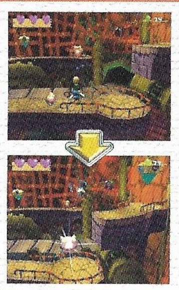
STORY CAPTURE ●ストーリー攻略／怒りの鐘

STORY CAPTURE ●ストーリー攻略／怒りの鐘

MAP E



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個



まずは、ブッピィを捕まえて、画面奥へ投げる。

ドキドキブッピィを捕まえ、２段ジャンプで上へ移動。

MAP F

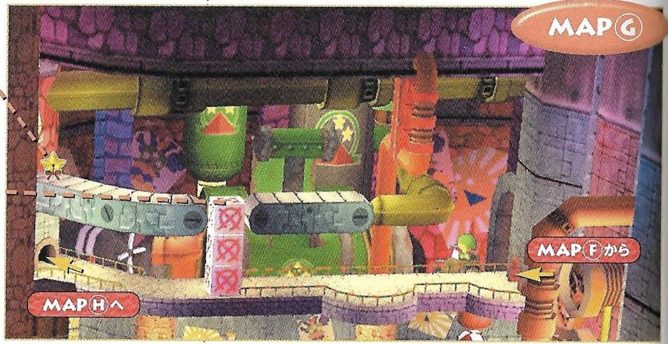


夢のかけら	15〜20個
モメットドールズの鈴	1個

MAP G

上段のベルトコンベアーの左端に鈴がある。フラムゥを捕まえてベルトコンベアーを逆走し、鈴までたどり着こう。

フラムゥを捕まえ、箱の上で２段ジャンプ。これを繰り返し、全部の箱を壊す。このとき、夢のかけら大が出る。



夢のかけら	20個
モメットドールズの鈴	1個

1 鏡の精の使い方に注意

MAP(F)に入るとすぐに鏡の精がある。これを効率的に使い、夢のかけらの数を稼ごう。

まず、鏡の精を割らずに、動く床を乗り継いで画面左端まで行こう。次に、つむじ風手前上空のフラムゥを捕まえ、再度動く床に乗って画面右端に戻る。そして、鏡の精手前の動く床の上からジャンプして、捕まえていたフラムゥを鏡の精にぶつけよう。動く床が左に戻り始めた瞬間に投げるのがベストだ。あとは、鏡の精が来たら、動く床を乗り継ぎつつジャンプし、空中の夢のかけらを取っていこう。



ジャンプすると、あやまって夢のかけらを取ってしまう可能性がある。動く床の乗り継ぎは、なるべく徒歩で行おう。

2 動く床を行き来して鈴を取ろう

MAP中央の上空に鈴がある。動く床の上でジャンプして取ろう。ただし、通常のジャンプでは届かない。鏡の精のときと同様に、一度画面左にいるフラムゥを捕まえてきて、動く床の上で２段ジャンプをして取ろう。

取るときは、フラムゥを捕まえたままで中央の動く床で待機。空中の鈴の真下に来たとき、タイミングを見はからって２段ジャンプ。そして、風だまを撃てば鈴を取れるはずだ。鈴を取ったあとは、動く床に合わせて方向キーを入れておくと、下に落ちずに着地ができる。



鈴を取るために２段ジャンプする際は、動く床の中央で行おう。そうすれば着地のとき、下に落ちる確率がぐっと下がる。

夢のかけらの効果的な集め方



フラムゥを捕まえる

動く床を乗り継いで画面左端へ行く。フラムゥを捕まえたら、再び動く床に乗って戻る。

鏡の精にフラムゥをぶつける

動く床の上から、フラムゥを鏡の精にぶつける。こうすることで、鏡の精の効果を長く使える。

夢のかけらを取っていく

動く床を乗り継ぎつつ、上空の夢のかけらをジャンプで取る。乗り継ぎ時、落ちないよう注意！

効率的な鈴の取り方

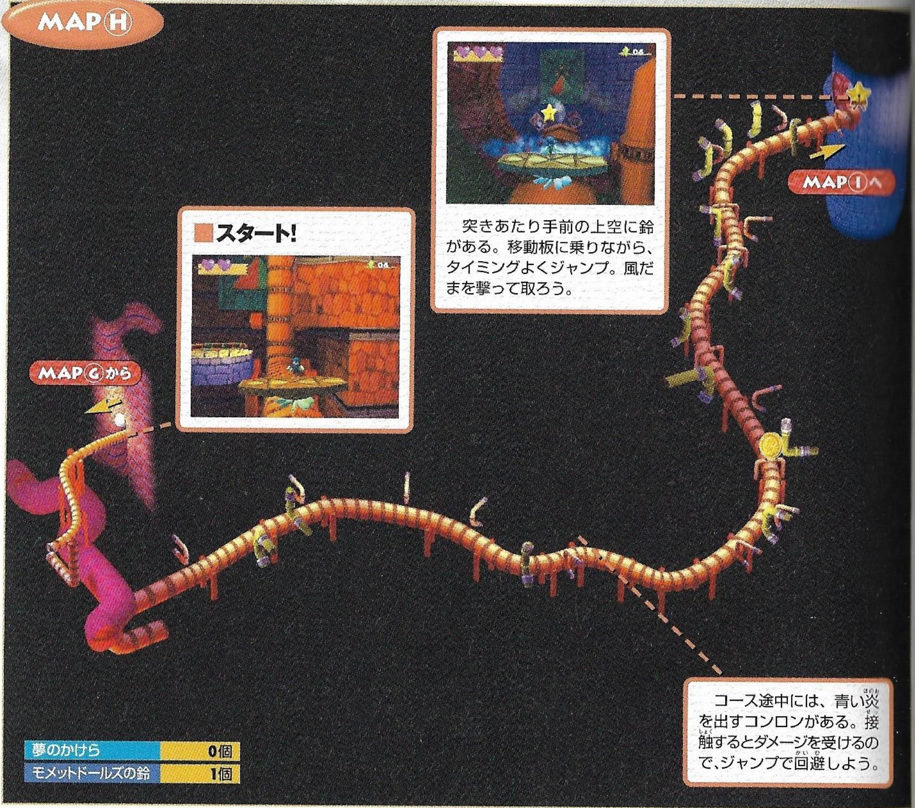


２段ジャンプをするために、画面左端にいるフラムゥを捕まえにいく。空中のフラムゥをタイミングよくジャンプして捕まえたら、再度動く床に乗る。

フラムゥを捕まえたまま、動く床を乗り継いでいく。方向キーを右に入れながらジャンプし、うまく動く床に飛び移ろう。中央の動く床まで来たら待機する。

動く床の中央に立ち、鈴のちょうど真下に来たら２段ジャンプ。鈴まで届いたら、風だまを撃って鈴をゲット。動く床に合わせて方向キーを入れ、着地する。

MAP Ⓗ

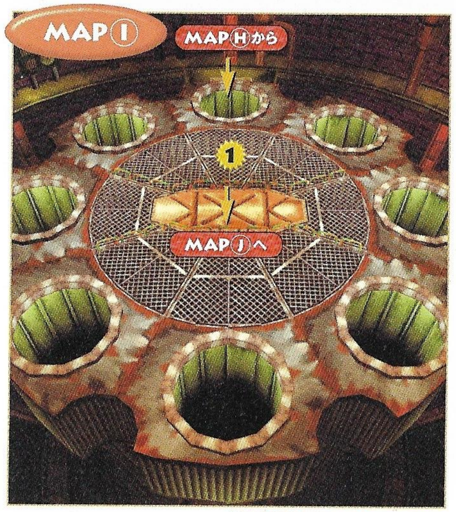


突きあたり手前の上空に鈴がある。移動板に乗りながら、タイミングよくジャンプ。風だまを撃って取ろう。

コース途中には、青い炎(ほのお)を出すコンロンがある。接触(せっしょく)するとダメージを受けるので、ジャンプで回避(かいひ)しよう。

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	1個

MAP Ⓘ



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

1 スーパータットロボを倒せ!

穴を出たり引っこんだりしている敵に、ムゥをぶつける。敵は、頭上に金色の玉を持っているときに動きが止まる。このときを狙(ねら)って攻撃しよう。ただし、攻撃が遅れると、敵はこの金色の玉を転(ころ)がしてくる。当たるとダメージを受けるので、ジャンプでかわそう。



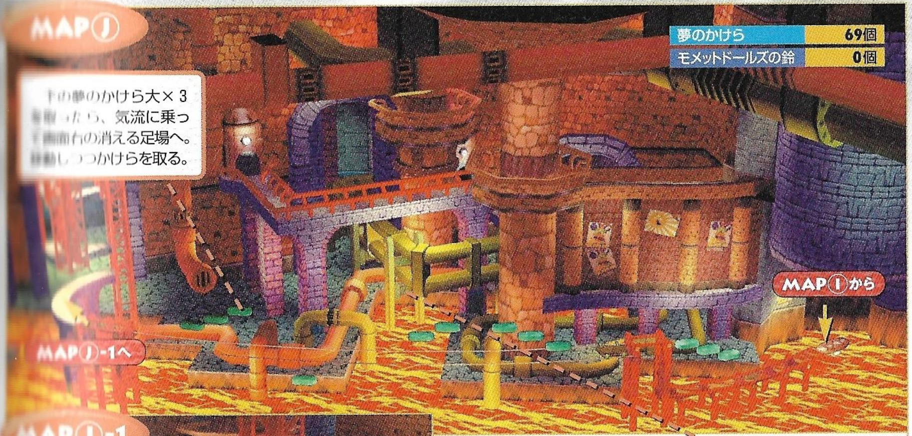
8体のスーパータットロボが、穴を出入りしている。穴から出たところを狙(ねら)って攻撃しよう。



ムゥを捕まえている最中に、敵が放った金色の玉に接触(せっしょく)しないよう注意しよう。

MAP Ⓙ

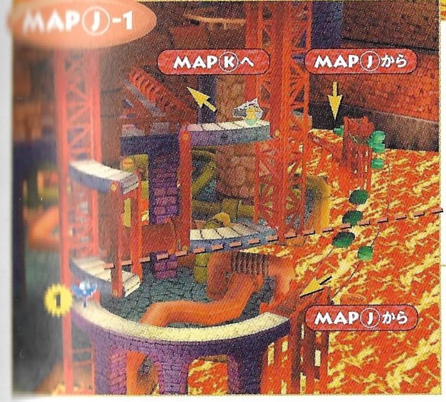
夢のかけら	69個
モメットドールズの鈴	0個



下の夢のかけら大×3を取ったら、気流に乗って画面右の消える足場へ。移動しつつかけらを取る。

移動しながらジャンプし、空中のフラムゥを捕まえる。2段ジャンプで夢のかけら大を取る。

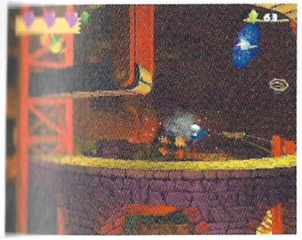
MAP Ⓙ-1



フラムゥをジャンプで捕まえ、2段ジャンプして上のベルトコンベアーに飛び移る。

1 鏡の精の使い方に注意

まず、ベルトコンベアーに登ってフラムゥを捕まえよう。捕まえたら下に降り、左端(はし)の鏡(かがみ)の精(せい)にフラムゥをぶつける。すぐにベルトコンベアー手前のフラムゥを捕まえ、再度上段へ。あとは、フラムゥを捕まえて2段ジャンプで上段に登りつつ、鏡の精(せい)がいる間に途中の夢のかけらをできるだけ多く取っていこう。



下のフラムゥを投げてしまうと、時空の穴から次のが出てくるまで上に行けない。かなりの時間のロスになるのでやめよう。

夢のかけらの効果的な集め方



フラムゥをぶつける

上段からフラムゥを捕まえてきて、左端(はし)の鏡(かがみ)の精(せい)に届くギリギリの距離から鏡の精(せい)にぶつける。



すぐさま2段ジャンプ

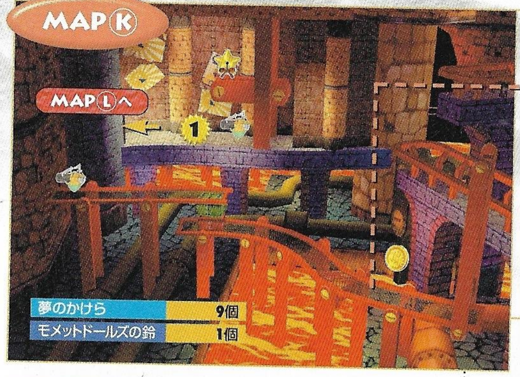
ベルトコンベアー手前のフラムゥを捕まえ、すぐさま2段ジャンプで上段へ飛び移る。



かけらを取りながら上段へ

夢のかけらを取りながら、ベルトコンベアーを逆走する。フラムゥを捕まえ、2段ジャンプで上へ。

STORY CAPTURE
●ストーリー攻略／怒りの鐘



ドキドキブッピィの隊列の先頭の1匹を捕まえ、2段ジャンプでコインを取る。再びドキドキブッピィを拾って、隊列にぶつける。



滑って夢のかけらを取る。フォードンで次へ。

ジャンプでフォードンに乗り、次のポイントへ。

2段ジャンプで上がる。フォードンでゴールへ。

1 ブッピィを対岸へ投げる!

ドキドキブッピィを一掃すると、次元の穴からブッピィが出現する。これを捕まえて、ジャンプ台で上段へ。捕まえていたブッピィを対岸へ投げたら、フォードンで対岸へ行く。ブッピィを投げる際は、対岸のジャイアントムゥに当らないように左端に投げよう。

対岸に来たら、まずジャイアントムゥを硬直させる。次に投げたブッピィを拾って、ジャイアントムゥを足場に2段ジャンプで右上段へ。鈴を取ったら、ジャイアントムゥから出た夢のかけらを残らず取って次へ進もう。



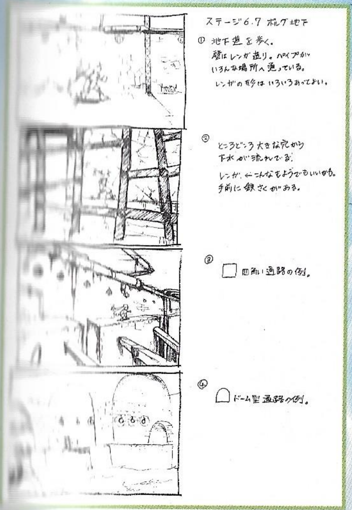
対岸をうろついているジャイアントムゥに当らないように、捕まえたブッピィを投げる。

対岸へ来たら、ジャイアントムゥに風だまを撃って硬直させる。

ブッピィを拾って、ジャイアントムゥの上で2段ジャンプ。上段にある鈴を取ろう。

COLUMN 2 イメージ・オブ・ボルク

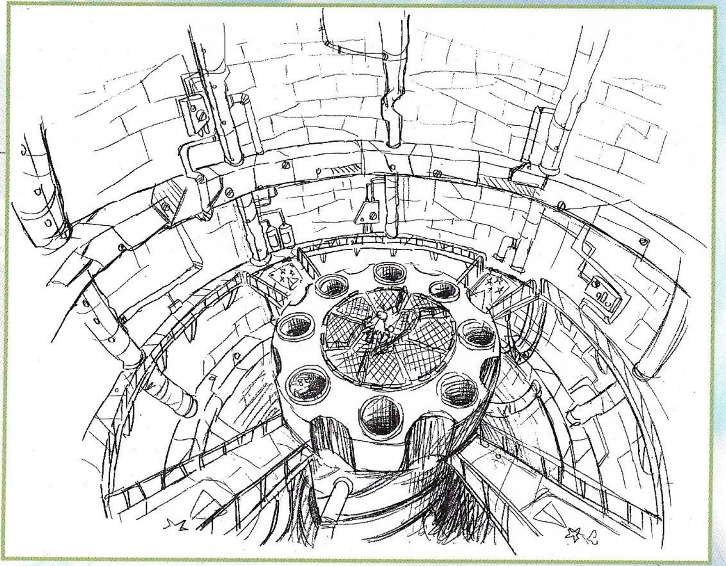
戦争ばかりやっているボルクの街をイメージした、ゲーム制作のための設定資料を紹介しよう。
ボルクには地下を含む市街地があり、大ジャンプが多く登場するという初期設定がわかる。





絵コンテ

ボルクのイメージは、発展途上のヨーロッパ。市街地の高い階層の建物や、地下の下水道のような場所は、イメージどおりのものに。



イメージイラスト

ボルクを破壊するために街に入ったタットと、クロノアがバトルをした場面のイメージ。なにかを作る工場だろうか？

VISION 8 ボルク市街地～戦火を抜けて～

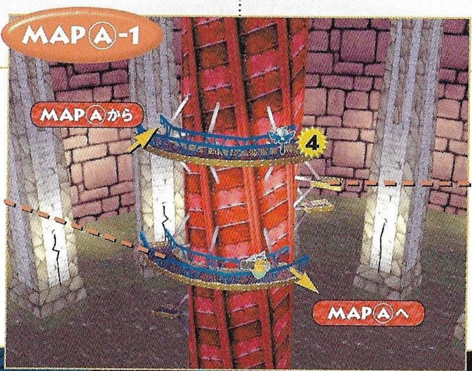




このビジョンでは、地下と市街地を進んでいく。風だまがきかないスピンクルや、上段移動に使えるエルビルが登場する。特徴や弱点をつかんで攻略していこう。



つむじ風を乗り継ぎ、トランポリンの上からテットンを捕まえる。



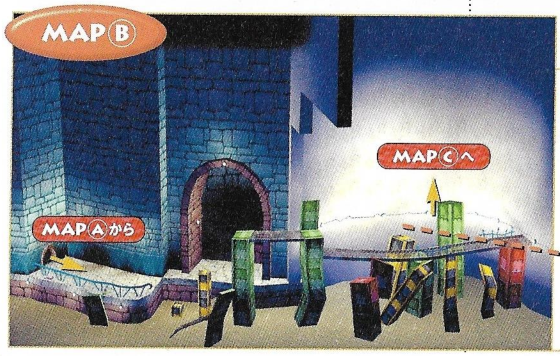


上空の夢のかけらを取りながら、トランポリンを乗り継いでいこう。



画面奥に卵がある。スピンクルを一掃したら、フラムゥを捕まえてぶつけよう。中身はコインだ。

夢のかけら	44~49個
モメットドールズの鈴	1個



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

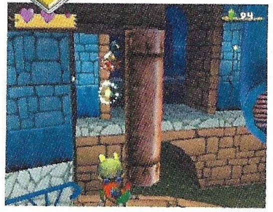
ジェティモを捕まえて市街地へ。天井にぶつからないよう、ジェティモを操作してうまく穴を抜けよう。

1 スピンクルの頭を狙え

クルには、風だま攻撃がまったくきかなしになっている頭に、他の敵をぶつけ。ボルクムゥを捕まえたら、スピンクル来たところで２段ジャンプ。ボルクムゥたれば、倒せるはずだ。



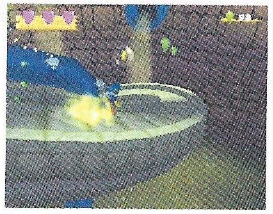
上から落ちてきて早々にボルクムゥを捕まえて、そのまま右へ直進する。スピンクルがこちらに近づいてくるのを、ひたすら待とう。



たら、方向キに入れて２段ちょうどスピにボルクムゥスピンクルを倒できる。

2 すべりながら鈴を取ろう

スタート直後に鏡の精が、コース中盤には鈴がある。滑り降りながらタイミングを計ってジャンプして、これらを残らず取っていこう。コース後半の上空の夢のかけら大は、グミにぶら下がれば２段ジャンプで取れる。



鏡の精を割ったら、方向キーを入れてダッシュしよう。そうすれば、コース後半の上空にある夢のかけら大までもゲットできるはずだ。



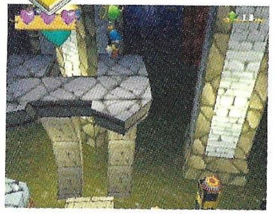
コース途中では、よろいムゥ(金)、(銀)が坂を登ってくる。滑りながらこれらをジャンプで避け、空中のアイテムを取っていこう。

3 はねながらテットンをつかめ

中央のトランポリンの上ではねながら、タイミよく風だまを撃ち、空中のテットンを捕まえ。テットンを捕まえたなら方向キーを左に入そのまま上段にあるフォードンに乗りこんでMAP(A)－１へ向かう。



トランポリンを乗り継ぎ、中央のトランポリンで待機。画面左のテットンの高度が下がったら、はねながら風だまを撃って捕まえよう。



ンが壊れる前に方の左を入力し、左する。左上段フォードンがある。れば、MAPに行ける。

4 鏡の精を効果的に使おう

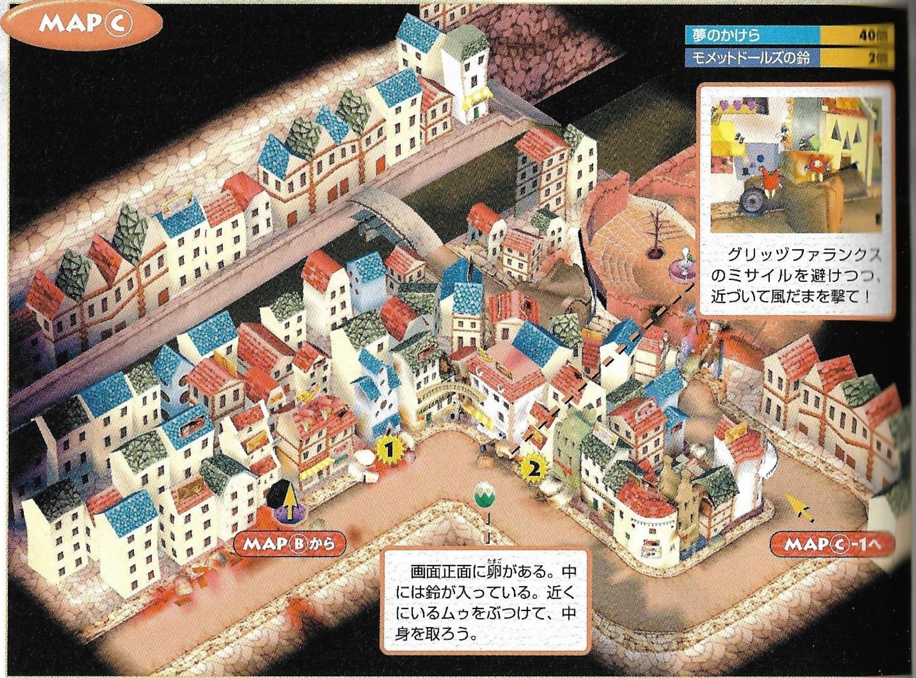
スタート地点側に鏡の精がいる。割ったあとは、方向キーを右に入れてジャンプ。前方のトランポリンを乗り継ぎ、各トランポリン上の空にある夢のかけらを取っていこう。つむじ風の上にあるものは、流れに乗れば簡単に取れる。



鏡の精を割ったら、リズムよく手前のトランポリンに飛び移っていこう。つむじ風からつむじ風に乗り継ぐときは、右斜め上に方向キーを入れよう。



トランポリンからテットンをつかんで上段へ。テットンが壊れてしまった場合、その場所には、かわりにフラムゥが現れる。再チャレンジだ！

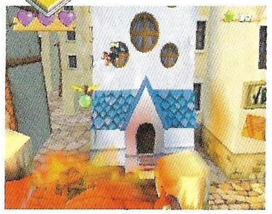


1 グミをつかんで2段ジャンプ

方向キーを右に入れながらジャンプ。風だまを撃ち、グミにぶら下がる。そこからジャンプボタンを押して、上空のアイテムを取る。落下時に再びグミにぶら下がったら、あとはジャンプして炎を渡りきろう。



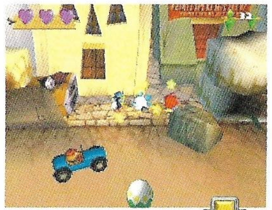
岩の上からジャンプ。すぐに風だまを撃って、空中のグミにぶら下がろう。落ちると当然ながらダメージを受けるので、慎重に飛び移ろう。



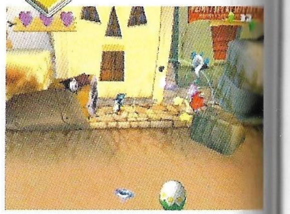
グミを使って2段ジャンプ。アイテムを取ったら、方向キー左とジャンプボタンを押しっぱなしにする！　滞空でふわふわ飛んで炎を渡りきろう。

2 よろいムゥ攻略法

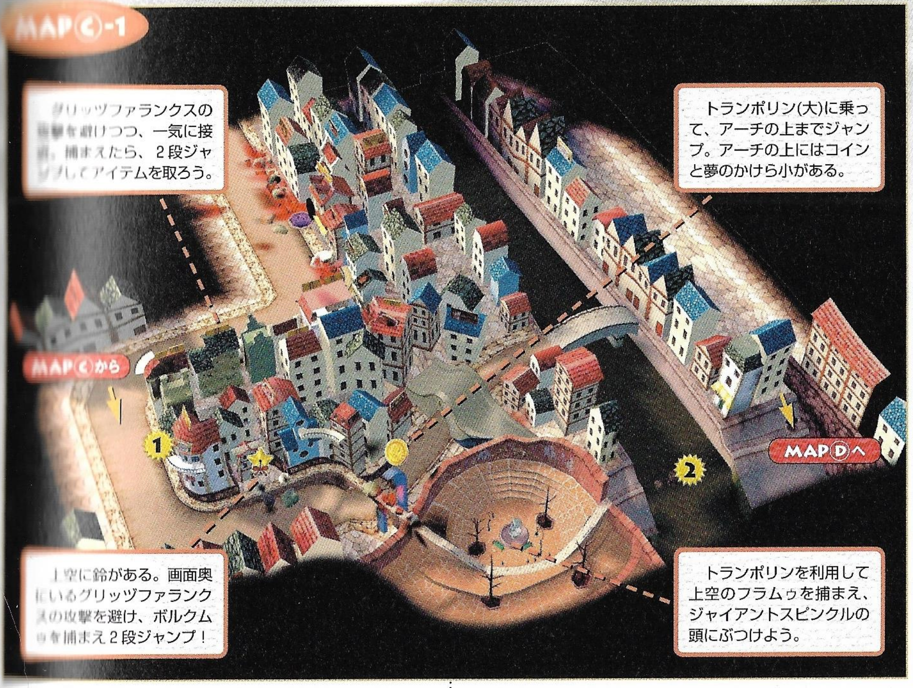
よろいムゥとムゥが並んで歩いている。よろいムゥには風だまがきかない。ムゥをぶつけてみよう。すると、よろいが壊れて普通のムゥになる。こうなれば怖くない。風だまで捕まえて、投げたり2段ジャンプに利用したりしよう。



よろいムゥは、風だまで捕まえられない。接触すると、当然ダメージを受けるので要注意。すぐにムゥを捕まえて、よろいムゥにぶつけよう。



よろいムゥにムゥをぶつけると、よろいが壊れて普通のムゥになる。捕まえて、画面手前の卵にぶつけたり、2段ジャンプに利用したりしよう。

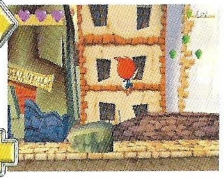


1 すばやくよろいムゥを攻撃

よろいムゥとたてムゥが、並んで向こうから歩いてくる。まず後ろのたてムゥを背後から捕まえ、よろいムゥにぶつける。次にムゥを捕まえ、画面右の岩上から2段ジャンプ。滞空を使いつつ、上空の夢のかけら小×3を取ろう。



たてムゥを捕まえ、すぐによろいムゥにぶつけよう。遅いとよろいムゥが画面から消えてしまう。



ムゥを捕まえ、画面右の岩まで行く。そして、そこから2段ジャンプ！



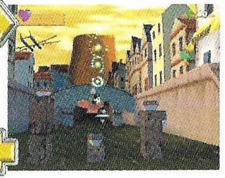
方向キーを右に入れつつ、滞空状態に。この間に空中の夢のかけら小×3を残らず取ろう。

2 テンポよく川を渡れ!

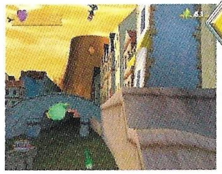
つむじ風→トランポリンと乗り継ぐ。途中には、ササルンが横移動しているポイントがある。ササルンが手前か奥に行ったときに、飛び移ろう。次のジャンプ台で空中のフラムゥを捕まえ、2段ジャンプで対岸へ飛び移ろう。



つむじ風に飛び乗り、夢のかけらを取る。全部取ったら、ジャンプして右のトランポリンへ。



前後に動くササルンを見ながら、タイミングよくトランポリンを乗り継ぐ。



空中を前後に飛んでいるフラムゥを捕まえる。そして、方向キー右＋2段ジャンプで対岸へ。



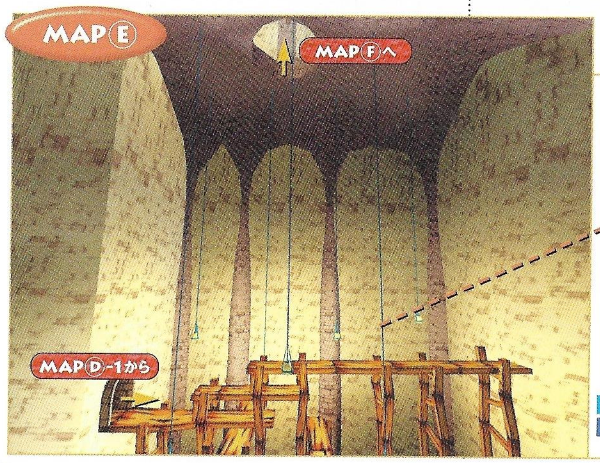
ボルクムゥを捕まえ、箱の上で2段ジャンプ。箱を壊したら、ハート小と夢のかけら小×3を取る。

上には、鈴と夢のかけら小×6がある。しかし、ここに来るには通路をふさいでいる箱を、壊さなければならない。

夢のかけら	19個
モメットドールズの鈴	2個



画面右端の通路は、箱でふさがっている。上へ行くには、なんとかして箱を壊さなければならない。



ジャンプしながら上へ行くと、行き止まりになっている。ここでは、上空のジェティモを捕まえて、天井の穴から市街地へ出よう。

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

1 エルビルで箱を壊せ!

エルビルを捕まえ、2段ジャンプしてみよう。風弾を放ちながら上昇して、箱を壊しつつ上段へ行けるはずだ。以後、このように天井に箱がはまっていて近くにエルビルがいる場合は、この方法で攻略していこう。



← 手前で前後移動しているエルビルを、風だまで捕まえよう。捕まえたらそのまま箱の下まで行き、ジャンプボタンを2回連続で押してみよう。



→ すると、激しい閃光とともにクロノアがすごい勢いで上昇していく。ジャンプの頂点でもう一度ジャンプさせれば、さらに高く飛ぶこともできる。

中央の箱を壊せ!



画面右に行って、ボルクムゥを風だまで捕まえよう。捕まえたら、エルビルがいる左まで行き、空中のエルビルが降りてきたところで2段ジャンプ。



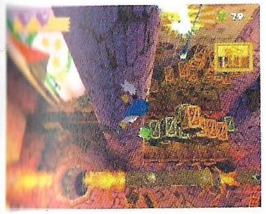
2段ジャンプと同時に風だまを撃ち、エルビルを捕まえる。そうしたら、そのまま画面右の箱の下まで行く。箱の下で2段ジャンプし、上段へ上がろう。



上段には鈴がある。鈴の下にはグミがあるので、まずグミにぶら下がろう。ぶら下がったら、そこから2段ジャンプ。同時に風だまを撃ち、鈴を取ろう。

2 落下しながら鈴を取ろう

ジェティモで上昇する途中、右上空の鈴が確認できる。まず、方向キーでジェティモを右に移動させよう。次に落ちるまぎわに、方向キーを右にいれつつ滞空ジャンプを使う。落下しながらタイミングよく風だまを撃てば、鈴が取れる。



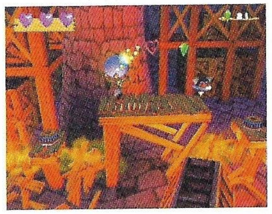
← 滞空を使って落下を遅らせながら、鈴に向かって風だまを撃とう。撃つタイミングが一瞬でも遅れると、鈴を取ることはできない。



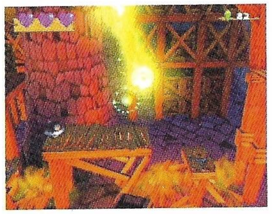
→ 鈴を取れなかった場合、エルビルを捕まえ、画面左に向かって2段ジャンプ。これで穴に落ちてMAPⒹに戻れる。MAPⒹからもう一度やり直そう。

3 エルビルを右端まで連れていこう

まず、エルビルを捕まえる。捕まえたら、そのまま画面右に向かって進もう。行き止まりまで来ると、天井が箱でふさがれている。箱の下で2段ジャンプし、箱を壊しつつ上段へ上がる。上段にはフォードンがあるので飛び乗ろう。



← トランポリンを飛び移っていくと、ササルンがいる。前後を行ったり来たりしているササルンを避けつつ、ハート小と夢のかけら小×2を取る。



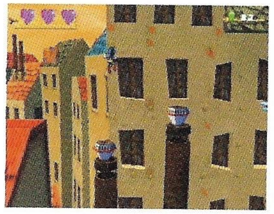
→ ササルンを避けるときや、トランポリンで移動する際は、くれぐれもジャンプボタンを2度押さないように注意。こんな目に合ってしまう!



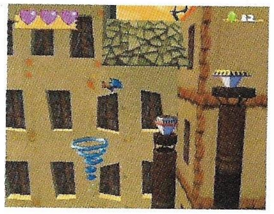
1 恐怖の空中散歩

ここからは、おもにトランポリンを乗り継いでの移動になる。はねながら方向キーを右に入れ、テンポよく次のトランポリンに飛び乗ろう。

まず、屋根の上を進み、最初のトランポリンに飛び移る。このとき、通常ジャンプでは届かないので、ジャンプボタンと方向キーの右を押しっぱなしにし、滞空(たいくう)ジャンプで飛び乗ろう。



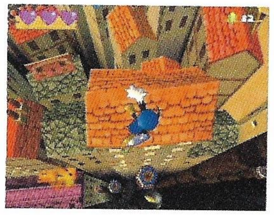
トランポリンからトランポリンへの移動は、進みたいほうに方向キーを入れるだけなので簡単。つまり、ジャンプボタンを押す必要はないのだ。



トランポリン→つむじ風→トランポリンのところも、ふたつのトランポリン間の移動の場合と同じ。勢いよくはねたところで、方向キーを入れる。

2 意外な場所に鈴が!

ここは、トランポリン(大)からトランポリン(大)への移動になる。トランポリン(大)を使うと、かなり高く、かつ勢いよくジャンプする。そのために見落としてしまうのだが、実は、右から3番目のトランポリン(大)のところに鈴がある。画面正面を向き、下にぎりぎり落ちてきたところで風だまを撃とう。そうすれば、鈴が取れるはずだ。



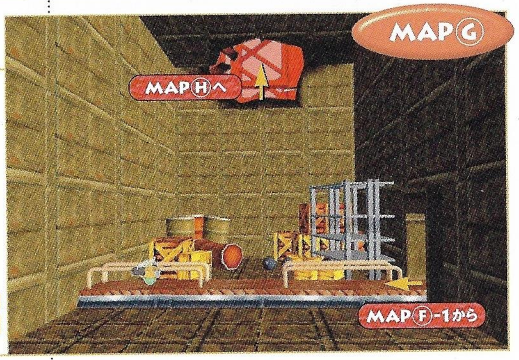
よく見ると、トランポリン(大)の下のところに鈴があることを確認できる。ジャンプ移動に夢中で見落とした人も、けっこう多いのでは……。



トランポリン(大)に落ちるか落ちないかのギリギリところで、風だまを撃とう。タイミングが難(むずか)しいが、当たるまでは何度もトライ!



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個



1 グミからつむじ風へ

ここは、空中のグミ→つむじ風→つむじ風→トランポリン(小)→つむじ風という順に移動していく。まず、方向キーを左斜め上に入れてジャンプして風だまを撃ち、グミにぶら下がる。そのままジャンプして、つむじ風へと移動しよう。



つむじ風からつむじ風の移動は、方向キーなどを入れる必要はない。基本的には、なにもせず、つむじ風に運ばれるがままにしていよう。



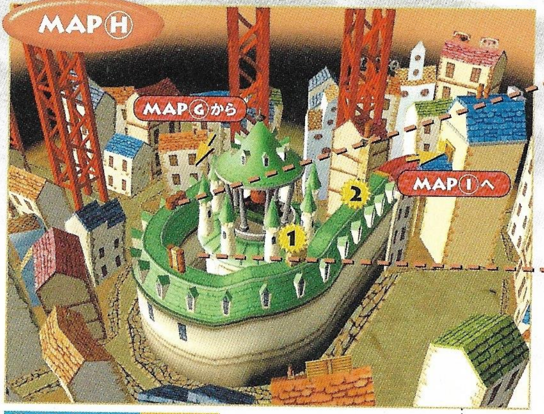
左斜め上空にあるグミに向かってジャンプしたら、落ちる前に風だまを撃ってぶら下がろう。



グミから左斜め上のつむじ風に飛び移る。思いきって2段ジャンプしよう。



トランポリン(小)から、左斜め上空の横向きのつむじ風に移る。滞空(たいくう)を使うとうまく飛び移れる。

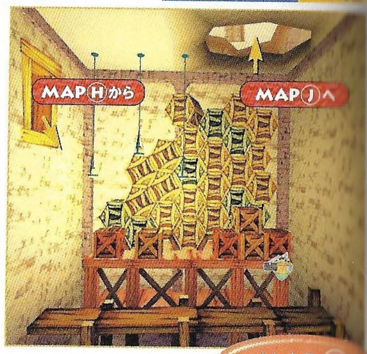


夢のかけら	28個
モメットドールズの鈴	0個

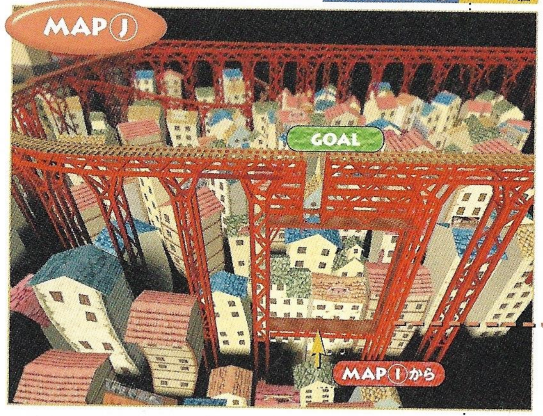
トランポリン(小)から右斜め上空のつむじ風へ。そこからジャンプし、落下ながら夢のかけらを取ろう。

ジャイアントスピンクルが左端へ来たら、2段ジャンプ。頭めがけて、ボルクムゥをぶつけよう！

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個





ジェティモから蒸気機関車に飛び移る。このとき、方向キーを左に入れて、石炭を積んでいる荷台に落ちないようにしよう。

1 ジャイアントムゥを倒せ

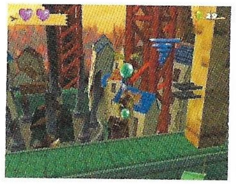
まず、ドラム缶の上のトランポリン(小)からジャンプし、フラムゥを捕まえる。次に、右のトランポリン(小)で待機。ジャイアントムゥが左に来たら、右斜め上に2段ジャンプ。フラムゥを、ジャイアントムゥにぶつけよう。



ジャイアントムゥ、ジャイアントスピンクルを倒すと、大小の夢のかけらが出る。取らないと消えてしまうので、出たらすぐに取ろう。

2 弾をかわしながら上へ

右上下二段から、グリッヅカルテッドキャノンが攻撃してくる。グリッヅカルテッドキャノンは、一旦攻撃すると次の攻撃までに間がある。攻撃直後を見はからい、グミからつむじ風、つむじ風からつむじ風というように移動しよう。

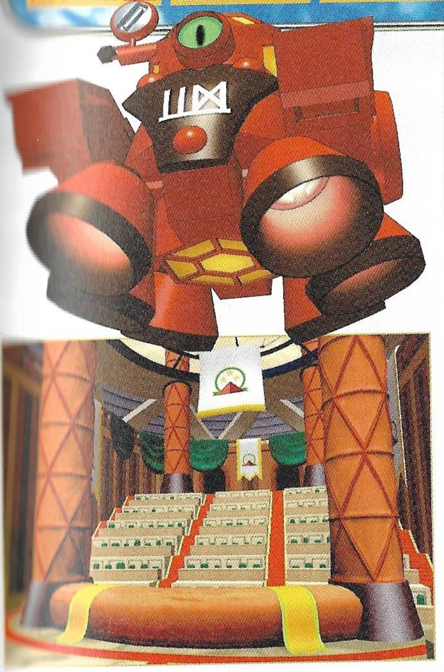


ここのグリッヅカルテッドキャノンは、一度倒すと出てこない。移動のじゃまになるなら、先に倒すというのもひとつの手だ。

VISION 9 ボルクホール～機動戦車ビスカーシュ～

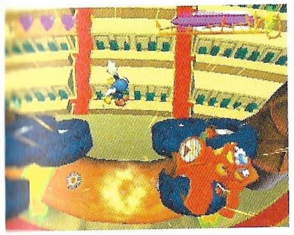


ボルクの警備マシン、ビスカーシュとのボス戦だ。画面左右にひとつずつあるトランポリン(大)を利用して、敵をかわしつつ、攻撃を加えていこう。



BOSS トランポリンで頭を狙え

左右にあるトランポリンを使って、敵の弱点である頭にフラムゥをぶつけよう。敵は第二形態で、ローラー攻撃をしてくる。これをやり過ごすと、再び押しつぶし＋ミサイル攻撃をしてくる。ここでも、頭を狙って攻撃していこう。



ローラーを出してきたら、フラムゥを捕まえてハイジャンプ！　敵の頭上に攻撃がヒットすると、車輪が吹っ飛ぶ。

攻撃パターン紹介

体当たり



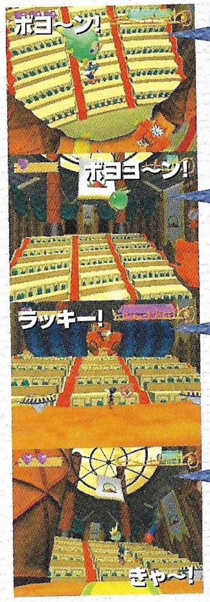
押しつぶしてくる。このとき、フラムゥを捕まえていると、フラムゥが身代わりになってくれる。

ローラー攻撃



左右いっぱいに広がったローラーで、押しつぶそうとする。ハイジャンプで空中に避難しよう。

隠しハートの取り方



トランポリンでひたすらハイジャンプ

10回以上ジャンプすると

確率1／4でハートが出る！

ホーミングミサイルには注意すること！

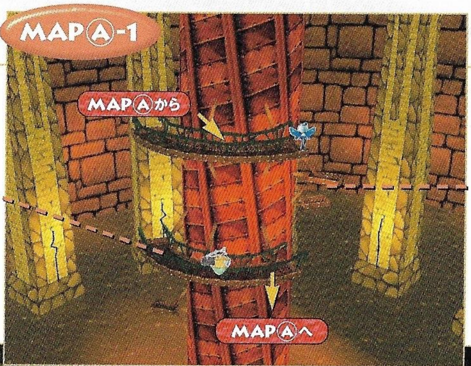
VISION 10 ボルク炎上～おそいくる恐怖～



地形はビジョン8と変わらない。しかし、出現する敵や仕掛けはやや異なっている。なお、ここでは、復活した意外な敵に市街地を追いかけられ、逃げることになる。



つむじ風からジャンプし、右上空のテットンを捕まえよう。





トランポリン(小)がない。ジャンプで金網を乗り継いで進もう。

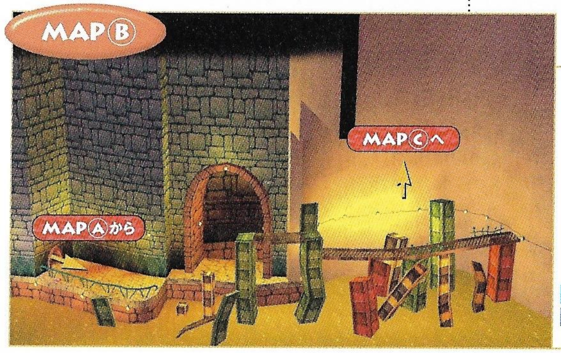


グリッヅカルテッドキャノンが攻撃してくる。弾を2発撃ってくるので、ジャンプで回避しよう。

トランポリンがジャンプ台に変化している。ジャンプボタンを使って高くはねよう。

空中にある鈴は、ムゥボウからグミに飛び移り、そこからジャンプすれば取れる。

夢のかけら	35～37個
モメットドールズの鈴	1個

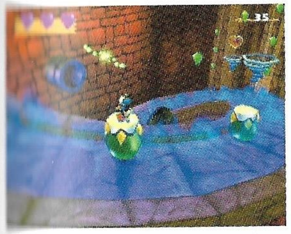


夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

1 落ちないように慎重に

ビジョン8では徒歩で行けた場所も、ここでは浮上しているために、ムゥボウで移動することになる。ルート上空の夢のかけらは、ムゥボウの上からグミに飛び移り、そこからジャンプして取ろう。落下時は滞空を使って、うまくムゥボウに着地すること。

スロープになっているところは、ムゥボウで移動しながらジャンプし、上空にある夢のかけらを取っていく。コース後半にあるつむじ風に乗ると、その先の上空にある大小の夢のかけらを取れる。タイミングよく飛び移ろう。



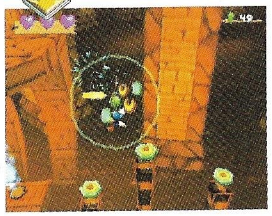
方向キーを右に入れながらジャンプすれば、アイテムを取りつつ、移動するムゥボウにきちんと着地できる。

2 リズムよくはねてテットンをつかもう

ジャンプ台に乗ったら、着地と同時にジャンプボタンを押して、左斜め上空のテットンの高さまではね上がろう。同じ高さになったら、左に方向キーを入れ、空中にいるテットンを風だまで捕まえよう。



沈むと同時にジャンプボタンを入力。これでジャンプ台に、弾みをつけられる。タイミングがずれると、弾まないので注意しよう。



空中にいるテットンと同じ高さまではねたら、風だまを撃って捕まえる。捕まえたら、方向キー左に入れ、フォードンがある左上段へ移動する。

夢のかけら大を取ろう！



ムゥボウには、ひとつやり過ごしてから乗ろう。こうすることで、スロープ後半の夢のかけら大を取ったあと、安全にムゥボウの上へ乗れるのだ。



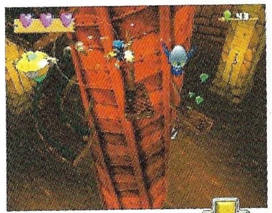
方向キーを右に入れながらジャンプ。移動するムゥボウから、前方の傾いたつむじ風に飛び移ろう。このとき、勢いよく飛び移ることが重要だ。



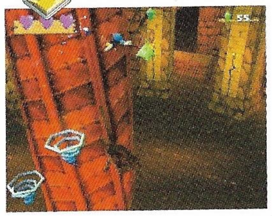
つむじ風から勢いよく前方にジャンプ！　上空にある夢のかけら大と夢のかけら小×2を取る。これで最初にやり過ごしたムゥボウに着地できる。

3 鏡の精を効果的に使おう

ビジョン8と同じポイントに、鏡の精がいる。すぐに割るのではなく、右の足場から風だまを撃とう。あとは、ジャンプ＋滞空で移動しつつ夢のかけらを取っていく。テットンを捕まえたら、右に移動しながらフォードンへ向かう。



すぐに割ると、その分だけ早く鏡の精の効果が消えてしまう。右の足場から鏡の精を割ったら、方向キーを右に入れつつ、ジャンプで進もう。

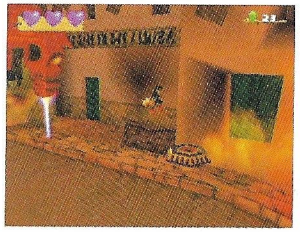


つむじ風からテットンを捕まえる場合は、方向キー右を入れておけばよい。テットンに接近したら、すぐに風だまを撃って捕まえよう。



1 逃げろや逃げろ!

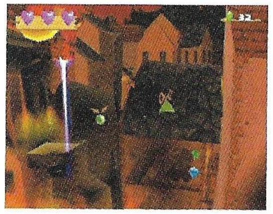
民家のベランダのような場所から飛び降りると、ビジョン8で戦ったビスカーシュが出現し、地面を焼きながらクロノアを追いかけてくる。以降、市街地ルートでは、ビスカーシュに追われながらアイテムを取っていくことになる。ビスカーシュに追いぬかれてしまうと、クロノアは地面といっしょに焼かれ、その場で倒れてしまうので注意しよう。また背後にビスカーシュがいるために、逆走することもできない。つまり、一度取り逃したアイテムは、二度と取りにいけない。この点に注意しながら逃げきるようにしよう。



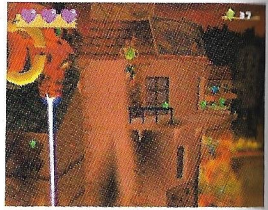
倒したはずのビスカーシュが、生きていた！背後から迫るビスカーシュから、慎重かつ急いで逃げよう！！

2 連続ジャンプで移動だ!

炎の地上を避け、民家のバルコニーを進む。その道中難関なのが、空中のグミからテットンへの移動だ。方向キーを右斜めに入れつつ、グミからジャンプ。空中のテットンに向かって風だまを撃ち、捕まえよう。



グミにぶら下がった状態から、空中のテットンを捕まえる。テットンを捕まえたら、方向キーを右に入れ、画面右のバルコニーへ移動しよう。



ジャンプ下降中にテットンを捕まえると、大きく沈みこむ。これを利用すれば、下の夢のかけら大と小×2が取れる。取り逃さないようにしよう。



1 鈴を取り忘れるな!

グミ→つむじ風→ベランダと移動するポイントの途中に鈴がある。まず、グミからつむじ風に飛び移り、つむじ風の上でクロノアを左向きにする。はねながら風だまを撃って鈴をゲット。取ったら、右のベランダへ飛び移ろう。



グミ→つむじ風とテンポよく乗り継ぎ、つむじ風の上で、左上空にある鈴を取る準備をしよう。



つむじ風上では、鈴の高さまで来たら、風だまを撃て！



当たったら、方向キーを右に入れ、そのまま前方のベランダに飛び移る。急いで逃げろ！

2 公園に2個目の鈴が!

公園にたどり着いたら、トランポリン→左のつむじ風→中央のつむじ風→右のつむじ風の順に飛び移る。右のつむじ風に移ったら、風だまを撃って鈴を取る。失敗は1回までＯＫ。２回失敗すると確実に焼かれるので、注意すること。



ジャンプ台上でジャンプボタンを押し、勢いよくはねて、右上空のつむじ風へ飛び移る。



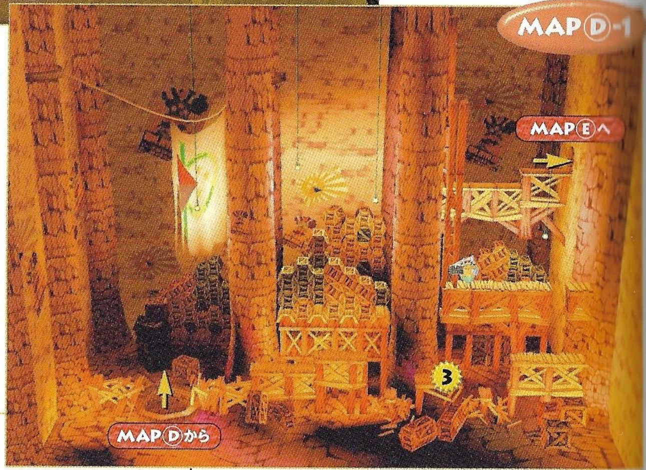
すぐに右のつむじ風に飛び移る。落ちながら、夢のかけらを取ろう。

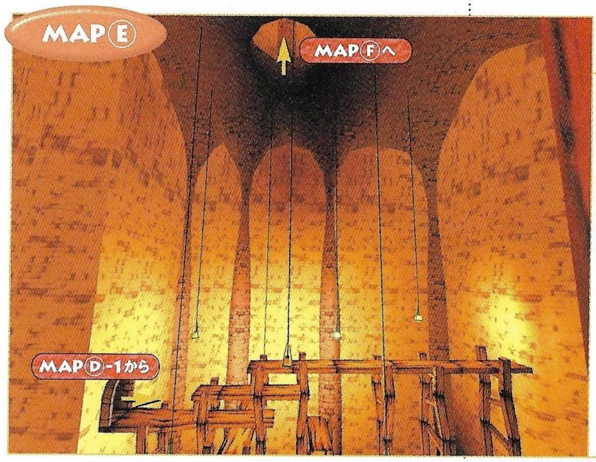


右のつむじ風に乗ったら、すぐに左を向く。つむじ風上ではねながら風だまを撃ち、左上の鈴を取る。



夢のかけら	19個
モメットドールズの鈴	0個

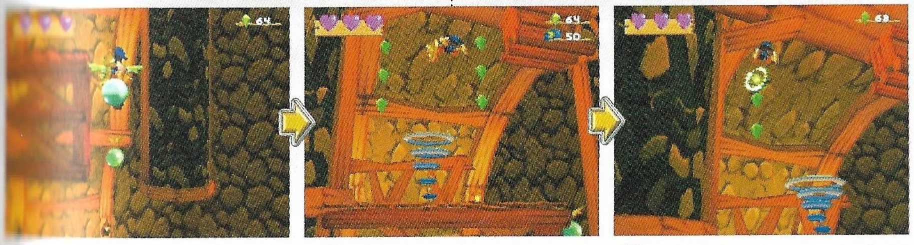




夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

1 上段のコインを取ろう

エルビルを使って上へ登ると、グリッツカルテッドキャノンが攻撃してくる。ジャンプで回避しグリッツを捕まえよう。これを使って、先にあるグミへ2段ジャンプする。そのままグミからグミへとジャンプで乗り継ぎ、上段へ向かうのだ。つむじ風に乗って、コイン、左右にある夢のかけら小×3を取っていこう。全部取ったら、もう一度下に降りて先へ進もう。



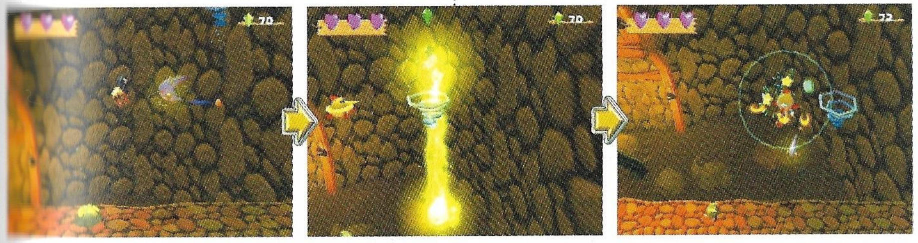
↑ジャンプ+ショットを繰り返して、グミを乗り継いでいこう。

↑つむじ風に乗って、まずコインをゲットする。

↑つむじ風を使って、左右にある夢のかけらもゲットしよう！

2 上空のジェティモを捕まえよう

ジェティモを捕まえるためには、まず地上のボルクムゥを使った2段ジャンプで、右上にいるエルビルを捕まえる必要がある。エルビルを捕まえた瞬間、上空のつむじ風が見えるはずだ。エルビルを捕まえたら、今度は2段ジャンプでつむじ風に飛び乗ろう。あとは、ジェティモの動きに合わせて、つむじ風からジャンプ+ショットで捕まえればＯＫ。



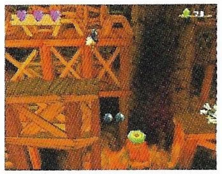
↑エルビルの高度が下がったところを狙って、2段ジャンプ！

↑エルビルを捕まえたまま、2段ジャンプ。上空のつむじ風に乗ろう。

↑つむじ風からジャンプし、落下する前に空中のジェティモを捕まえる。

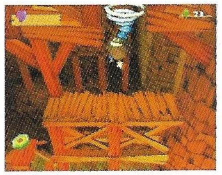
3 弾をかわして捕まえよう

ここには、グリッツカルテッドキャノンがいる。これを捕まえるには、手前にあるジャンプ台をうまく使う必要がある。まず、グリッツの手前にあるジャンプ台に向かってジャンプ。グリッツが攻撃してくるので、滞空もしくはジャンプで避け、そのまま捕まえてしまおう。その後は画面右端まで連れていき、2段ジャンプでつむじ風に飛び乗ればよい。



→画面右端に敵が放った弾が見えたら、ジャンプ台にジャンプ。

→行き止まりにあるつむじ風には、グリッツを使った2段ジャンプで乗ろう。



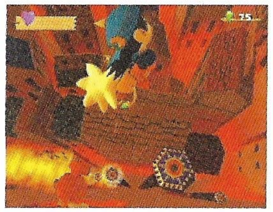


1 トランポリンを乗り継ぐ

ここでも、ビスカーシュが追いかけてくる。追いつかれると炎に焼かれてしまうので、急いで逃げよう。ここは、おもに大小のトランポリンを乗り継いで移動する。とくに難しいテクニックは不要なので、右に方向キーを入れっぱなしにし、タイミングよく乗り継いでいこう。あわててオーバージャンプしないように注意すること。



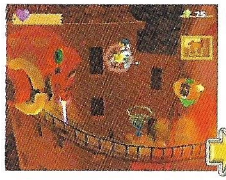
ジェティモから下に降り、前方のつむじ風に飛び乗ろうとすると、ビスカーシュが再び現れる。第二ラウンドの開始だ！すばやく逃げよう。



トランポリン（大)からトランポリン(大)に飛び移る際は、ジャンプ力がつきすぎてオーバージャンプになりがちだ。落ちないように注意しよう。

2 鈴をとってからフォードンへ

フォードンの左斜め上に鈴がある。ジャンプしてつむじ風に飛び乗ったら、先に鈴を取ろう。つむじ風の上ではねながら、左斜め上の鈴に風だまを撃つ。うまく取れたら、そのままつむじ風の勢いを利用し、右のフォードンに乗りこめばよい。このあと、フォードンに飛ばされてMAPⒻ－1に移動することになる。



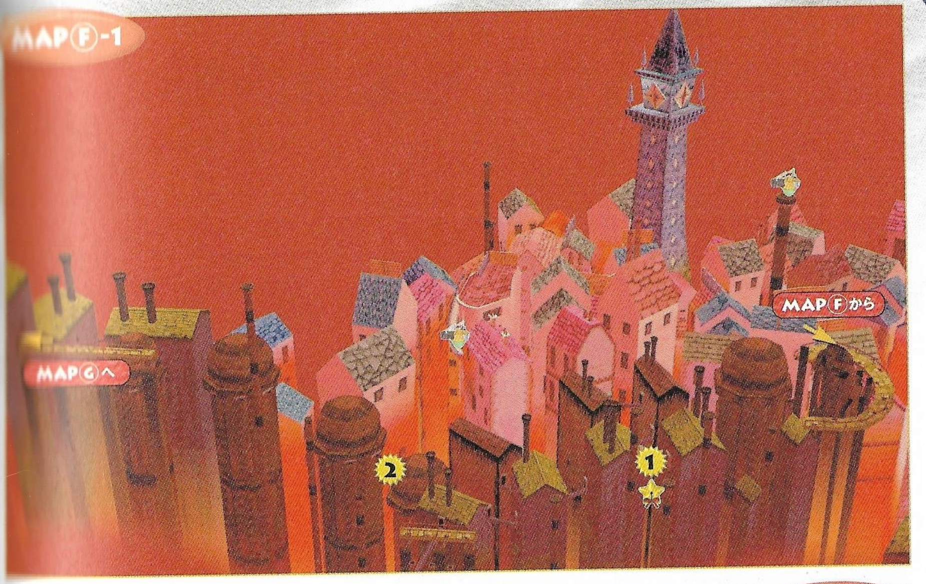
つむじ風に飛び乗る。クロノアを左に向かせ、ジャンプの頂点に来たところで、風だまを撃つ。

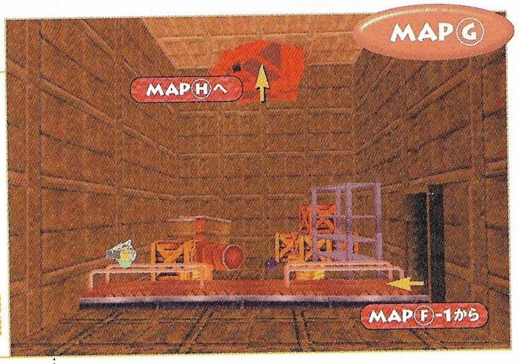


鈴を取ったら、方向キーを右に入れ、そのままフォードンへ向かおう。



フォードンからMAPⒻ－1へ移動しても、ビスカーシュはしつっこくついてくるのだ。





夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

1 トランポリン台(大)の下に鈴が

ビスカーシュから逃げつつ、アイテムを取って行く。画面右から2番目のトランポリン(大)の下には鈴がある。ほかにも、上空に夢のかけら小×5がある。飛び降りながら夢のかけらを取り、着地寸前で風だまを撃って鈴を取ろう。



ジャンプに勢いがついていて、タイミングが取りにくい。おちついて風だまを撃とう。

2 落ちついてグミをつかもう

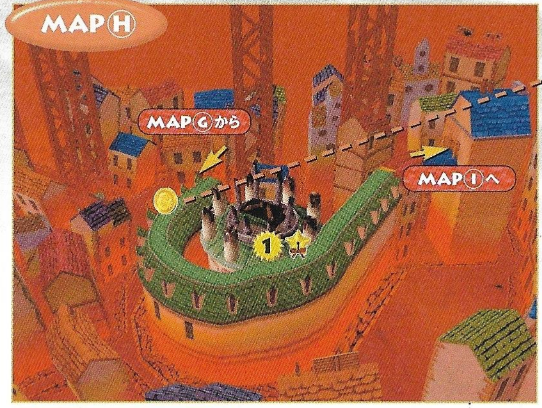
グミ→つむじ風とジャンプで乗り継いでいく。上のつむじ風の中には、夢のかけら小がある。これを取ってから、トランポリン(大)に乗ろう。



左に方向キーを入れながらジャンプ。風だまを撃ってグミをつかむ。



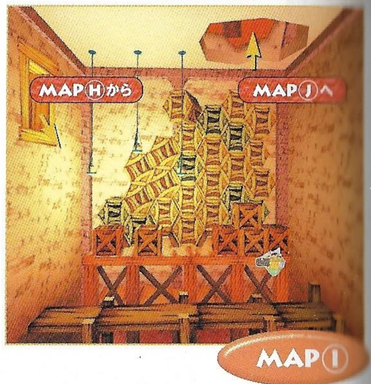
つむじ風から上のつむじ風へ移動する。なにもせずに運ばれていこう。



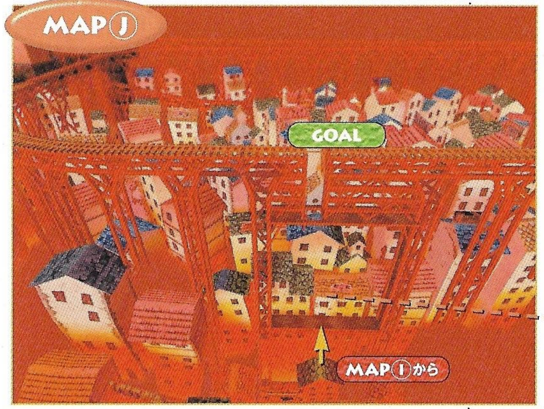
ジャンプ台からジャンプ。落下しながら、右斜め上空のコインと夢のかけら小×3を取ろう。

夢のかけら	22個
モメットドールズの鈴	0個

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個





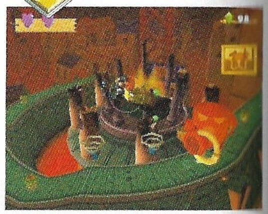
ジェティモを捕まえて上空へ。蒸気機関車とビスカーシュが衝突するイベントが起こり、ビジョン10はこれで無事クリアとなる。

1 はねてかわして鈴を取ろう!

画面奥からビスカーシュが迫ってくる。ルート上には、ジャンプ台やトランポリンがある。これを利用し、ビスカーシュが接近してきたところを見はからって飛び越えよう。ジャンプ中はボタンを押しっぱなしにし、ビスカーシュが真下を通りすぎるまで滞空すれば、安全にやり過ごせる。ただし、いつまでもいるとすぐにUターンしてくるので、早々に右へ向かって移動すること。つむじ風とつむじ風の間には鈴がある。これも、ビスカーシュを滞空で回避しつつ、タイミングを見て取っておこう。



画面左からトランポリンに乗り、テンポよくはねて前方のつむじ風に乗る。このとき、ビスカーシュが接近してきたら、滞空を使ってやり過ごそう。



方向キーを右斜め上に入れつつジャンプ。すぐに風だまを撃って鈴を取る。ビスカーシュが接近してきたら、必ず滞空で回避しよう。



まどいの鐘

VISION 11～VISION 14

ボルクの北にあるまどいの国ミラ・ミラ。ここにあるまどいヶ峠にまどいの鐘があるのだ。ボルクで怒りの力をレオリナに奪われてしまったクロノアたちは、箱船イシュラスの機能を復活させ、まどいの国へと向かう。

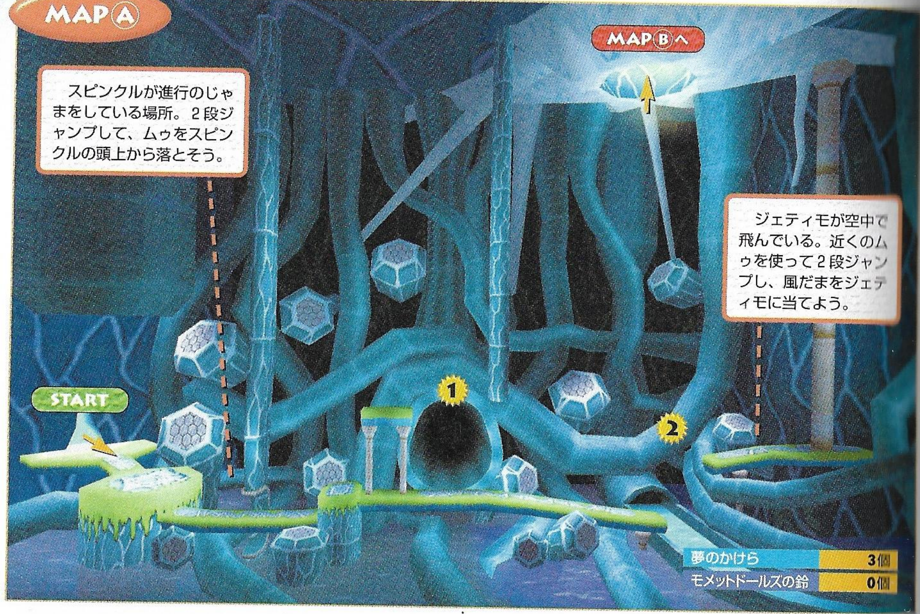
VISION 11 箱船イシュラス～ミラ・ミラを目指して～





伝説の箱船イシュラスの復活のため、3つのエンジンを始動させよう。ビジョン内はすべて箱船の中だが、同じMAPを何度か往復するので、かなり広く感じられる。

MAP A



1 またまたオウグゥ出現

目の前にいるものなら何にでも食いついてしまう、巨大なオウグゥ。左側によろいムゥホッピンがジャンプしているので、捕まえたあと、オウグゥのオトリにしよう。このとき、高く2段ジャンプをしないとダメージを受ける。



ビジョン2あたりでよく出現していた。大口で襲ってくるので見た目は怖いが、コツをつかめば簡単に通過できる。

2 やりムゥでかけらを取る

オウグゥのいる場所を過ぎると、すぐにやりムゥが出現する。やりムゥは盾を持っているので、すばやく背後へまわろう。やりムゥを捕まえたら、その先にあるジャンプ台を使って2段ジャンプし、夢のかけら小を取るのだ。



やりムゥは一定の場所を往復する。ジャンプで背後を取れなければ、往復するときに振り向いたところを狙おう。

MAP B



夢のかけら	19個
モメットドールズの鈴	0個

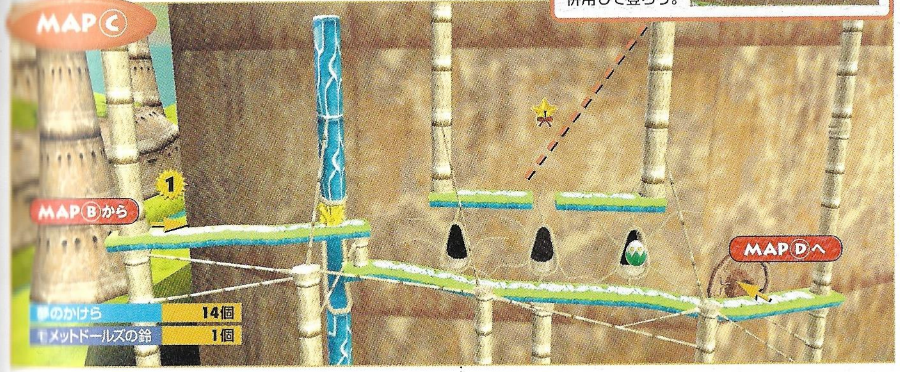


ジャイアントムゥを倒して夢のかけらを集めたら、復活するのを待つ。そして、今度は硬直させて足場に。



夢のかけらを大量ゲットできる場所。フラムゥを捕まえて、トランポリンと2段ジャンプを併用して登ろう。

MAP C

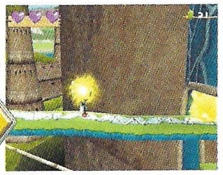


1 リクリで黄色のリクリ岩を破壊しよう

捕まえたリクリは、別の敵へぶつけるたびに、黄色、青、赤と変化していく。障害となる岩の色に合わせてぶつけ、破壊するのだ。黄色い岩なら黄色以上、青い岩なら青以上のリクリをぶつければ、岩を壊すことができる。



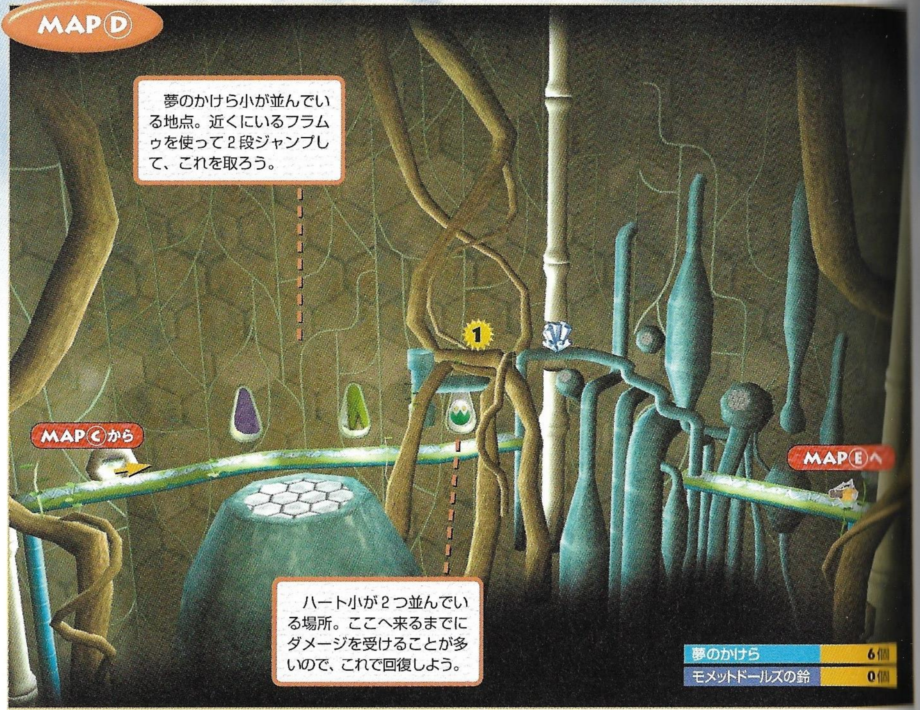
リクリを捕まえて、そばでジャンプしているムゥへ投げつける。



ムゥに命中すれば、黄色になってリクリが戻ってくる。

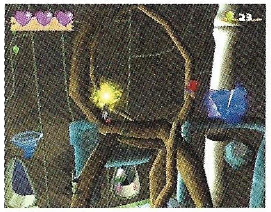


黄色になったリクリを、リクリ岩に投げつけよう。そうすれば岩を破壊できる。このテクニックは今後も必要だ。

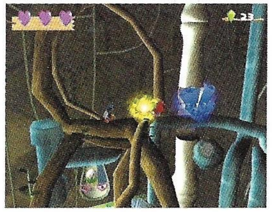


1 リクリを青くする方法

リクリと青い岩の間に2匹のムゥがいるので、これらにリクリをぶつければ青くすることができる。ただし、そのうち1匹は同じ場所でジャンプしているので、当てるのは難しい。



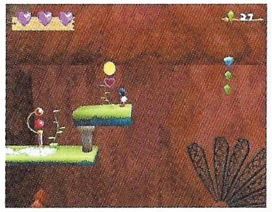
← 手前のムゥにリクリを当てると、リクリが黄色く変化する。さらに、ジャンプ中のムゥめがけて、リクリを投げつけて青くするのだ。



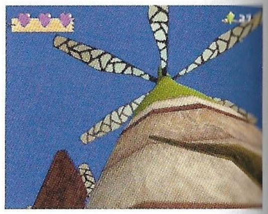
→ ジャンプするムゥにぶつける場合は、下に潜りこんでムゥの落下を待てばよい。失敗しても、リクリは復活するので、何度でもチャレンジできる。

2 スイッチを入れてプロペラ始動

ビジョン11では、箱船イシュラスの3つのプロペラをまわすのが目的。そのうちのひとつを始動させるのが、ここにあるスイッチだ。風だまを撃って、スイッチを作動させよう。



← MAPⒼのエンジンに点火すれば、MAPⒺの入口がある足場から、ここへ来ることができる。近くに、ハート小や夢のかけら小などがある。

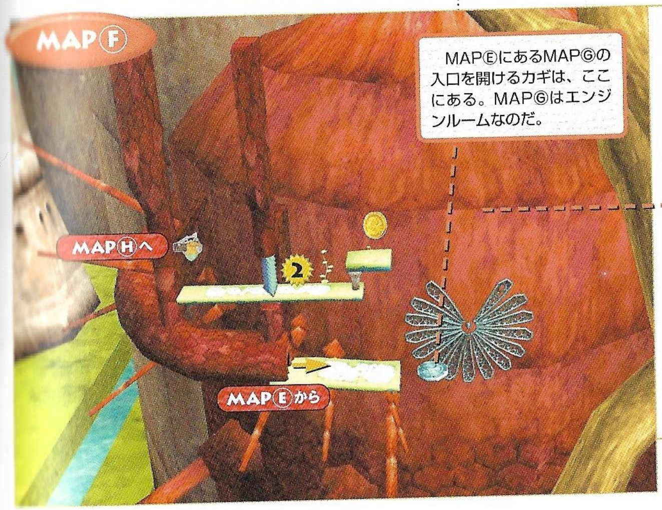


→ 風だまを当てれば、スイッチが作動し、ようやくプロペラが始動。残り2つのプロペラとエンジンを動かせば、箱船イシュラスが動きだす。



リクリを赤くするときは、スピンクルに注意。スピンクルの動きに合わせて、真上からリクリを落とし、赤く変えよう。

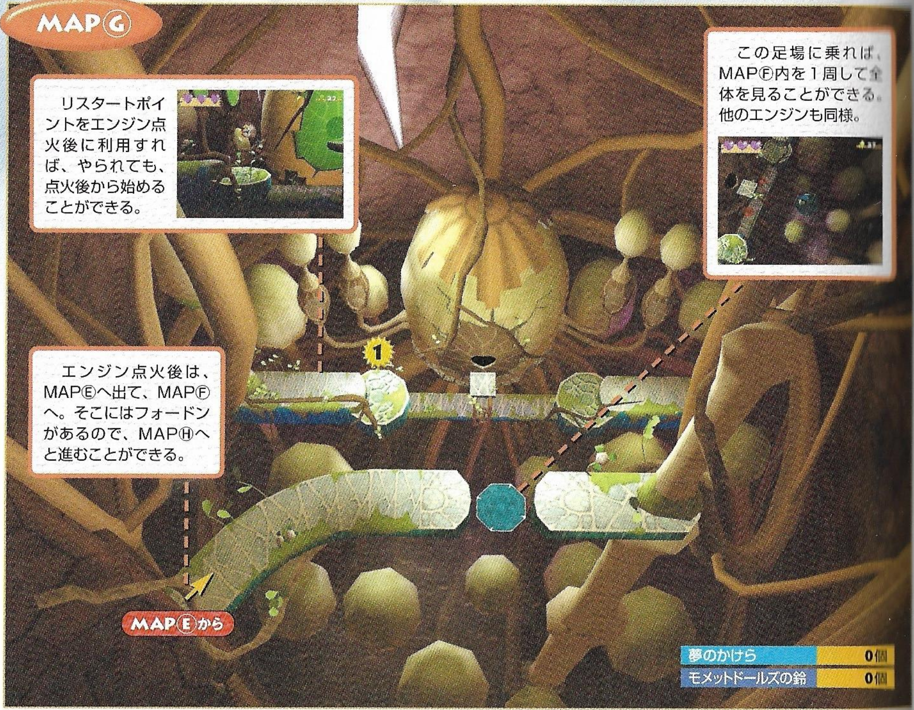


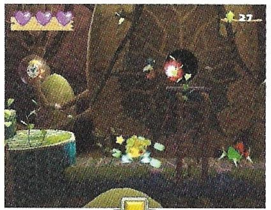


エンジンが点火されると、この足場が回転して、その上にある夢のかけら小が取れる。高い位置にあるものは、近くにいるフラムゥを捕まえて、2段ジャンプで取ろう。



夢のかけら	7個
モメットドールズの鈴	0個





スピンクルの真上で、リクリを使った2段ジャンプ。そのままエンジン前の高い足場へ、飛び移ろう。移れなければ、別のスピンクルで試そう。



高い足場に飛び移ったとき、リクリがスピンクルに当たっていれば黄色くなって手もとへ戻ってくる。同じ方法で別のスピンクルにもぶつけよう。



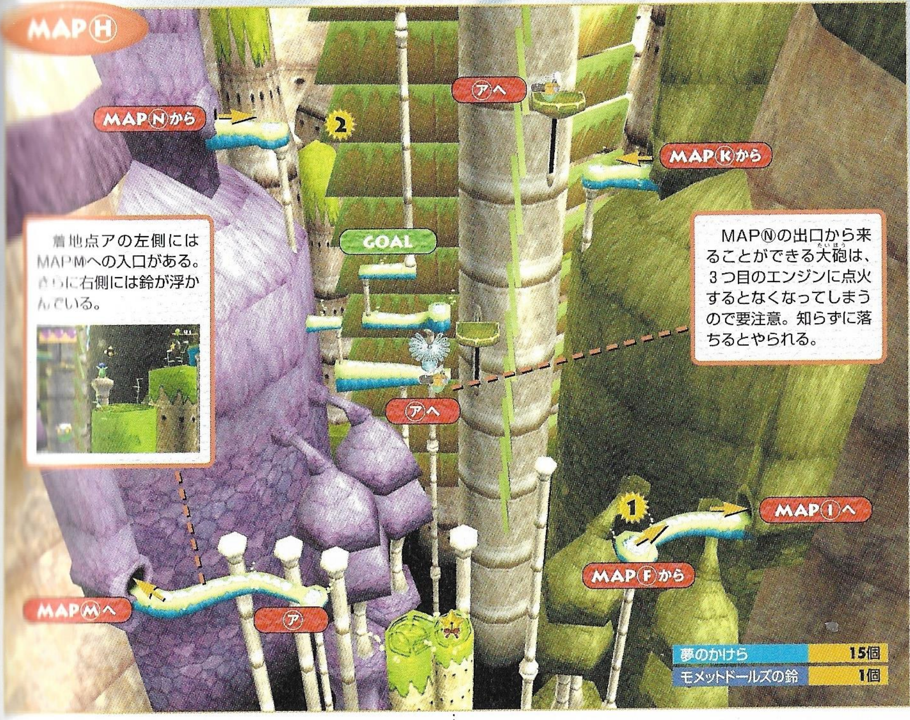
ゆっくりと上下移動するフラムゥ。下から最上部へ到達しようとしているときに、リクリを投げつければ当てやすい。はずれると一からやり直し。

1 リクリを使ってエンジン点火

ここでも、リクリを活用することが必要となる。近くにスピンクル2匹とフラムゥ1匹がいるので、それぞれにリクリをぶつける。これでリクリを赤くし、エンジン内に投げこむのだ。エンジン始動後は、MAPⒺからMAPⒻに出て、MAPⒽへ。



エンジンの奥が赤く燃えている。ここへ赤くなったリクリをぶつければ、エンジンが動きだすのだ。



1 いろいろなマップとつながる

MAPⒻで大砲に飛ばされると、このMAPⒽに来ることができる。ここはかなり大きなMAPで、MAPⒾやⓂなどともつながっている。先へ進んでも、何度かここを訪れることになるのだ。



MAPⒻから飛んできたときは、すぐにMAPⒾへ入ってしまうためMAPの大きさはわからない。これも、箱船イシュラスの一部である。

MAP内には、MAPⓀからとMAPⓃからの2つのフォードンがある。どちらも着地点は同じⒶの場所。MAPⓂへの一本道となるのだ。



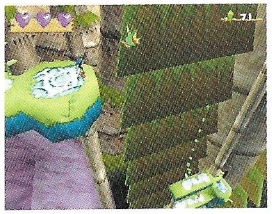
2 夢のかけらをうまく取る

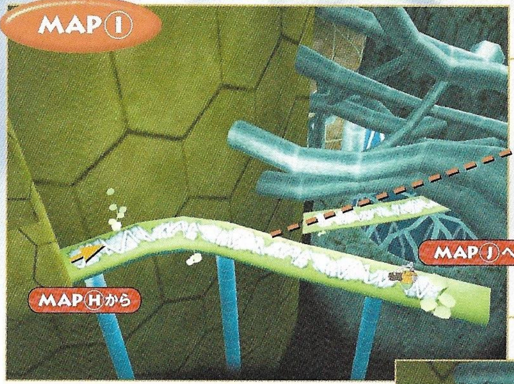
MAPⓃからの出口の足場から下へ移動するとき、夢のかけらが遠くで並んでいる場所がある。実は、3つ目のエンジンが始動すると、フラムゥの2段ジャンプで取れるようになる。



2つ目のエンジンの点火後では、フラムゥがかなり下のほうにいて、夢のかけらをすべて取ることはできない。滞空を使っても下半分程度だ。

3つ目のエンジンが点火されると、下にいたフラムゥが手前までくる。空中で捕まえて2段ジャンプすれば、すべての夢のかけらを取れるのだ。







グミを使ってフォードンまで飛ぼう。グミから大砲までの距離が少しあるので、距離が合わないようなら滑空を使おう。MAPⒿへ進めるのだ。

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個





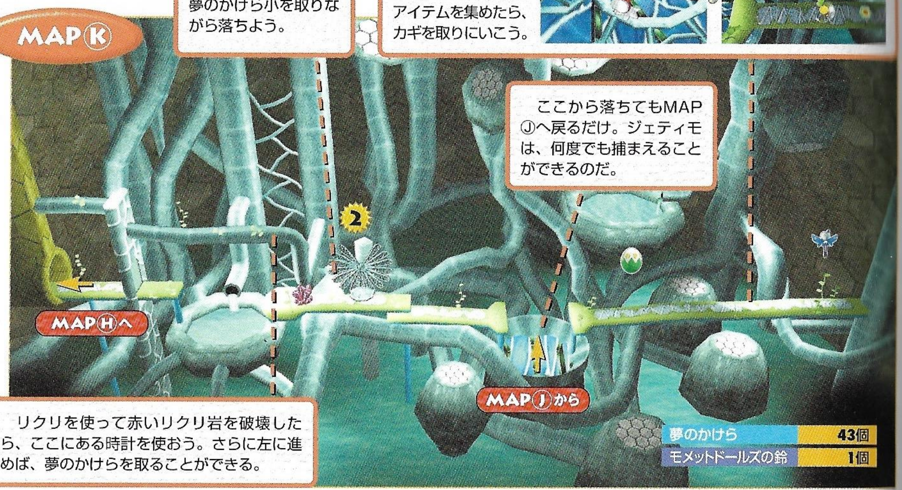
ムゥで2段ジャンプして高く飛び、空中でジェティモを捕まえよう。このMAPにはハート小が3つもあるので、必要な数だけ取ったら残しておこう。

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

MAPⒿでジェティモを捕まえたら、MAPⓀの右側にある夢のかけら小を取りながら落ちよう。




MAPⒿにあるMAPⓁの入口を開くカギは、この場所にある。MAPの右側のアイテムを集めたら、カギを取りにいこう。



ここから落ちてもMAPⒿへ戻るだけ。ジェティモは、何度でも捕まえることができるのだ。

リクリを使って赤いリクリ岩を破壊したら、ここにある時計を使おう。さらに左に進めば、夢のかけらを取ることができる。

夢のかけら	43個
モメットドールズの鈴	1個



リスタートポイントがある場所。エンジンを点火させたあとに時計を取れば、エンジンが点火したままで復活できる。

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

1 リクリの活用で2段ジャンプ

MAPⓁには2つ目のエンジンがある。リクリを赤くして点火するのは、1つ目のエンジンと同じ。エンジン前に3段になった足場があるが、下段と中段に1体ずつムゥがいるので、上段のリクリをムゥにぶつけよう。



2匹のムゥには、2段ジャンプでリクリをぶつけること。このとき、ムゥのいる段より、さらに上の段へ飛び移ることが大事なのだ。



最後はササルン越しに、リクリをムゥに投げつける。エンジン点火後は、MAPⒿからMAPⓀへ向かい、MAPⒽへ進もう。

2 よく狙ってリクリを投げろ

2つ目のエンジンが点火されると、この場所でリクリを捕まえることができる。近くに3匹のフラムゥが飛んでいるので、これらにぶつけてリクリを赤くしよう。ただ、リクリの真上にいるフラムゥに当てるのはちょっと難しい。



リクリの上のフラムゥは、ゆっくりと上下移動しているうえ、足場も上から下へ回転している。あせらずにタイミングをつかもう。



リスタートポイント前のフラムゥへは、リクリを投げずにクロノアを十分に近づけよう。フラムゥに触れれば、リクリの色を変えることができる。

MAP Ⓜ

夢のかけら	2
モメットドールズの鈴	1



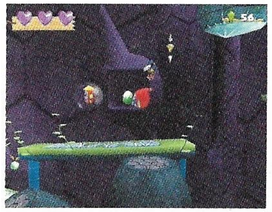
左から右へ移動するベルトの上に夢のかけら小がある。フラムゥを使って取ろう。

ンガポゴの卵の近くには鏡の精がいる。鏡の精を割ったあとは、最初に周囲の夢のかけらを取ろう。卵は、隣で眠っているムゥで壊すのが理想的だ。

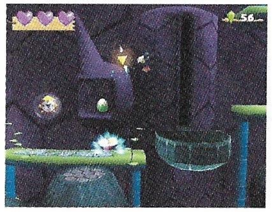
MAPⓃへクロノアを飛ばすフォードンのある場所。やりムゥを使って2段ジャンプし、フォードンに入ろう。

1 卵を取る方法は?

この地点に、夢のかけら大の眠るンガポゴの卵がある。卵を取るには左側にある上下移動する台座を使うしかないが、これを動かすスイッチは、2段ジャンプで届く高さにある。近くのムゥを活用して、風だまでスイッチを撃とう。



上にある台座を降ろすときは、ムゥの2段ジャンプで高く飛び、スイッチを入れよう。勢いあまって台の下の谷へ落ちてしまわないように。



おろした台座を上げるときも、ムゥを使った2段ジャンプで行う。このとき、スイッチを作動させてから台座に乗れるよう、方向キーを入力する。

2 動きだしたブランコ

3つ目のエンジンに点火すると、ブランコが左右に動き始める。そこを移動するのは、止まっていたときより難しくなる。なるべく滞空を使わずにテンポよくジャンプしていけば、比較的簡単に渡ることができる。



ブランコへ飛び移るときは、滞空は禁物。乗るタイミングが難しくなる。ブランコが遠ざかるより、近づいてきたときに飛び移るのがコツだ。



MAPⒽへの出口近くにエルビルがいる。ブランコが動きだせば、このエルビルも捕まえられるので、箱を壊して奥にある鈴を取ろう。

MAP Ⓝ



夢のかけらが縦に並んでいる場所。回転している足場に乗って、フラムゥの2段ジャンプで取ろう。

のかけら	11個
ットドールズの鈴	1個

ブランコからジャンプして、空中でエルビルを捕まえる。それと同時に2段ジャンプをすれば、頭上の箱を壊せる。失敗したら何度でも挑戦しよう。





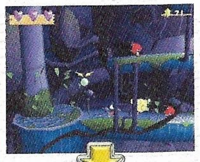
MAP Ⓞ



ハート小が2つある。エンジンの点火で敵からダメージを受けたとき、ここへ戻って体力を回復させよう。

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

これまでのものと同じく、最後のエンジンへも赤いリクリを投げこむことになる。タイミングが難しく、ひとつ失敗すれば最初からやり直しになるので慎重に。



リクリをムゥにぶつける。



戻ってくる間にグミで上へ。



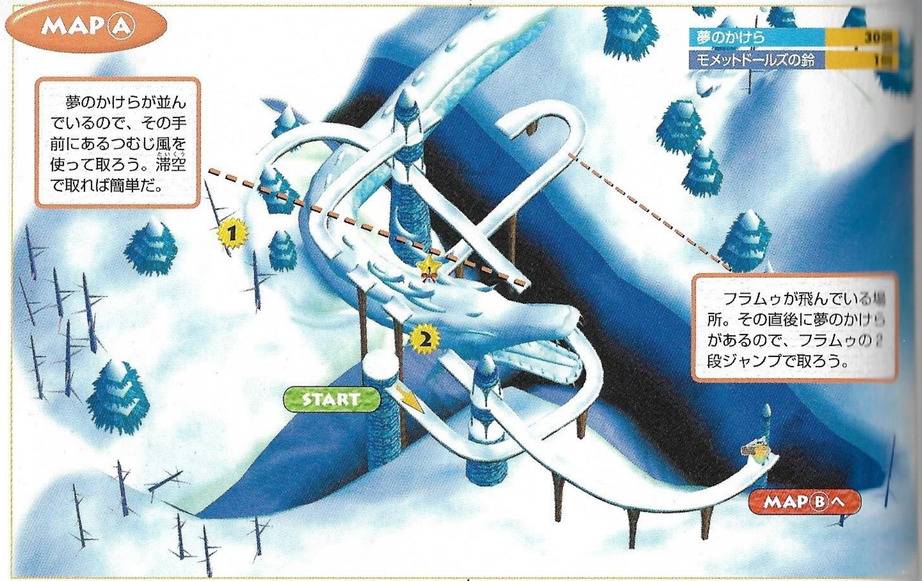
別のムゥも、同じ方法で。

VISION 12 ミラ・ミラ大雪山～山は白銀～





ビジョン5のジャングルスライダーのフロートボードを使った、大滑降ステージ。BGMではクロノアが楽しい歌を歌っているので、ぜひ聞いてみよう。



1 スピード調整が大事

メガササルンを真ん中に、前後にササルンが待ち受けている地点。とくにいちばん前のササルンは上下に移動しているので、通りぬけるには、スピードを調整してタイミングを計ることが必要だ。次のメガササルンとササルンは止まっているので、ジャンプで切りぬけよう。



ササルンたちを越えたすぐあとには谷がある。ササルンに触れて転がると、そのまま谷へ落ちる危険が高くなる。

2 連続ジャンプでしのげ

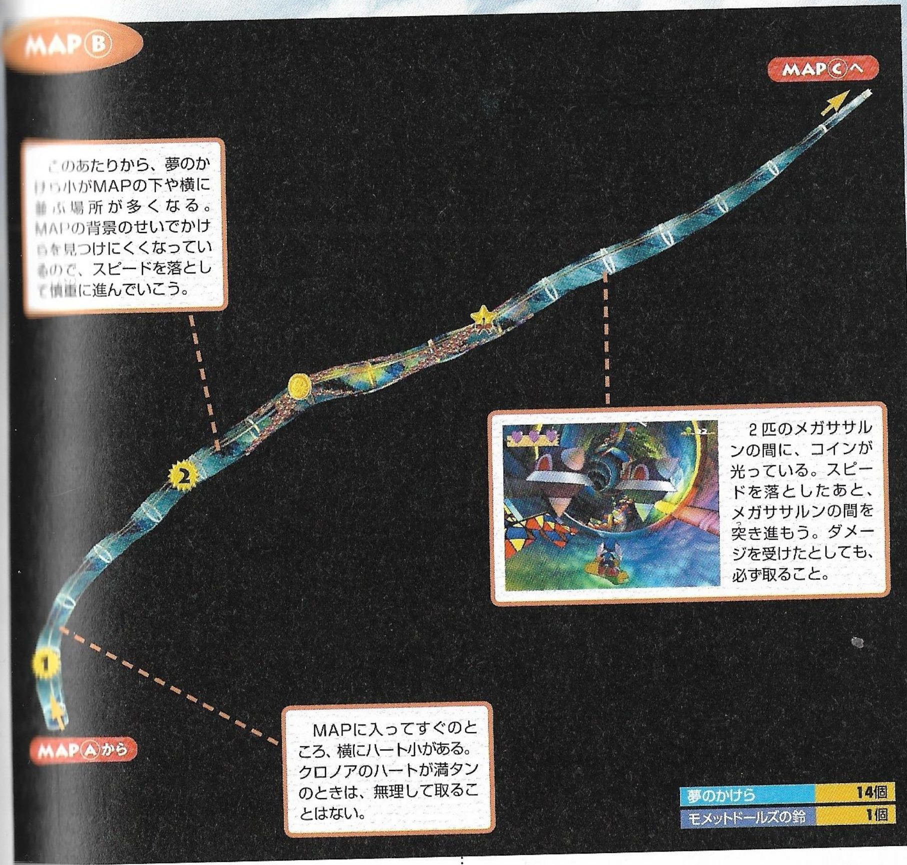
谷が連続して出現する場所で、MAPⒶ最大の難所がここだ。1つ目の谷は問題なく飛び越えられるが、2つ目の谷は1つ目よりやや広く、スピードアップしてからジャンプしないと、飛び越えるのは難しい。



ササルンに触れると、そのまま谷へ落ちる場合があるので気をつけよう。

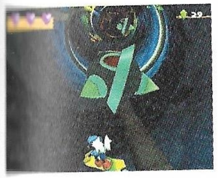


ハート小がある場所で、スピードアップ。ハートを取るより大事なこと。



1 上も下も自由自在

このMAPは円筒形になっていて、その中をクロノアが進んでいく。そのため、下だけでなく、横でも天井でもボードで滑ることができるのだ。メガササルンが出現するが、本体が大きいので早めに発見できて避けやすい。



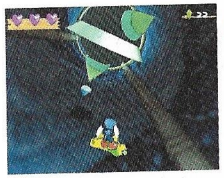
メガササルンは上下左右に移動しているが、動きはあまり大きくない。



ハートの残りが少ないときは、安全なMAP横か天井を進んでいこう。

2 風だまでアイテム奪取

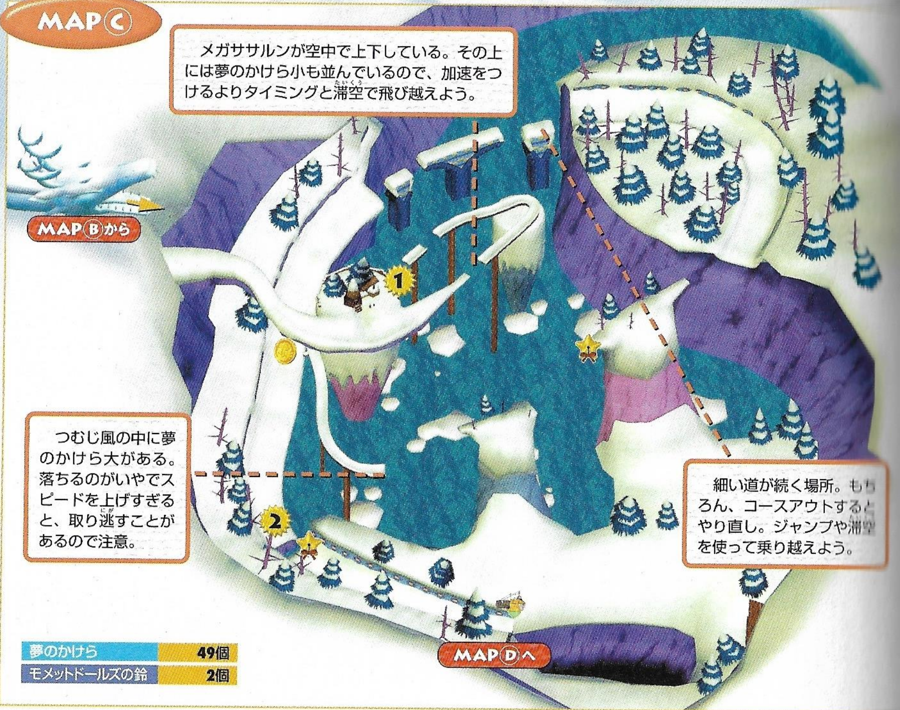
MAPの横や天井を進めば安全だが、夢のかけらやコインなどのアイテムは、メガササルンの足下にあることが多い。アイテムを取りたいときはMAPの下を進もう。風だまを使えば、少しだけ広い範囲でアイテムが拾える。



夢のかけら大やコインは、メガササルンのすぐ近くにあることが多い。



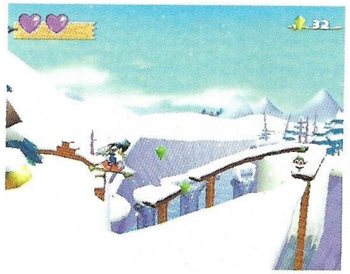
アイテムを取り逃しそうになったとき、風だまを使えば取れることもある。



1 必ず加速して飛び越えろ

MAPⒶにもあったが、ここはさらに大変な谷が連続した場所。ここも２つ目の谷が１つ目より広くなっていて、加速をつけてジャンプしないと飛び越せない。しかも、空中でも方向キーを押したままにしておかないと、タイミングしだいでは落ちてしまうこともある。

１つ目の谷から２つ目の谷へは間隔も狭く、十分なスピードがつけにくい場所でもあるので、根気よくチャレンジしていこう。



夢のかけら小が並んでいるので、なるべく取り逃さないように軌道を考えてジャンプしよう。

2 ザコを利用して鈴をゲット

２匹連続して、ムゥボーダーズ(雪)が出現する。最初のムゥはコインを取るために、２匹目のムゥは鈴を取るために、それぞれ２段ジャンプで利用しよう。



ムゥボーダーズ(雪)は気持ちよく雪の上を滑っているので、なかなか捕まえにくい。ときには、スピードをアップして捕獲するようにしよう。

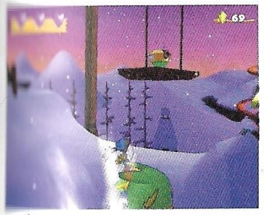


ムゥを捕まえたと思ったら、コインの下を通過してしまうことがよくある。そのときは、鈴をゲットするために、ムゥをそのまま持っていこう。

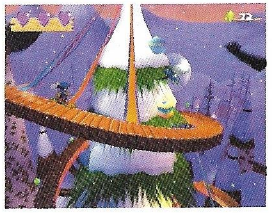


1 2段ジャンプを使え

MAPⒹに入って短いトンネルをぬけると、すぐにフラムゥが３匹並んで出現。このうち１体を捕まえ、この地点で２段ジャンプをすれば、夢のかけらが並ぶ隠しコースへと進める。



フラムゥは突然止まるので、すかさず捕まえよう。その直後、ブランコ上にフォードンがあるので、フラムゥを使って２段ジャンプで飛びこもう！



フォードンから撃ち出されたら、そこはクリスマスツリーの上だ。鏡の精もいるのでそれもしっかり取って、夢のかけら小を取っていこう。

2 次々とあらわれる障害物は？

MAPの序盤から、雪の柱が突然ニョキニョキと出現する。当たれば折れてしまうが、もちろん、クロノアもダメージを受けてしまう。MAPⒸでも出現するが、数はこちらのほうがずっと多い。柱との衝突から逃れるためにも、スピードを落として進もう。

また、夢のかけら小が柱を避けるように並んでいる。かけらの配置を見本に進んでいけば、柱が突然現れても激突しないですむ。



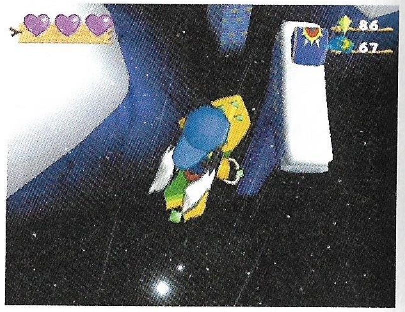
一度柱にぶつかってしまうと、転がってしまって次もダメージを受けやすくなるので注意。

MAP Ⓔ



1 飛びすぎに注意

短い通路の間に、大きな谷が口を開けている地点。MAPスタート地点直後やそれぞれの短い通路にジャンプ台があるので、それを使えば十分に谷を越えることができる。ただし、谷の大きさを恐れるあまりに、加速してトランポリンに乗ると、通路を飛び越えてしまうことがあるので気をつけること。

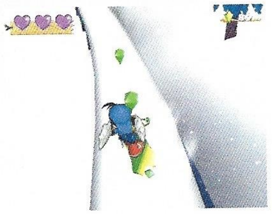


短い通路は左右にずれているので、ジャンプ後は空中で方向キーを押そう。



2 ドキドキの夢のかけら

このMAP中の大や小の夢のかけらは、すべてを集めるのは非常に難しくなっている。橋の欄干のように通路の左右がせり上がっており、その上に夢のかけらがあるからだ。スピードを調節しながら欄干の上を滑っていこう。



通路からジャンプすれば、この欄干部分に乗ることができる。かなり狭い場所なので、この上を滑るときは、あまり左右に動かないように。



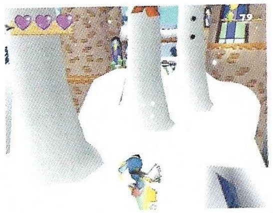
夢のかけらは左右交互に3つずつ並べられている。鏡の精は右側の欄干、にある。鏡の精を割ったあとは、スピードを落としつつ左の欄干へジャンプしよう。

3 減速してかわせば大丈夫

MAPⒹにもあった地面から現れる雪の柱が、このMAPの中盤にも出現する。ここの雪の柱は最初から姿を現しているので、スピードを落としてゆっくり進めばかわすのは簡単。夢のかけらに気をとられすぎないように。



左右の欄干の間に雪の柱が立っているので、夢のかけらを取ろうとするとじゃまをされることがある。スピードダウンして対応しよう。



MAP後半には、3本の雪の柱が通路をふさぐようにして並んでいる。ここでも、スピードダウンして2本の柱の間をすりぬけるようにしよう。

VISION 13 想いでの美術館～幻迷宮～





複雑なトリックと天地が逆転する仕掛けがいっぱいで、難易度の高いビジョン。MAP内にある鏡はクロノアを映すほかに、隠されたアイテムも映しだしてくれるのだ。

MAPⒶ

夢のかけら	31個
モメットドールズの鈴	1個



MAPを見ると、いろいろな足場や階段があるので一見、ルートが複雑そうに見えるが、実際はほとんど一本道。寄り道できるような通路はないのだ。

手前にあるンガポゴの卵。すぐそばにバーニィがいるので、風だまで捕まえよう。そして、バーニィを卵めがけて手前に投げれば、卵の中の夢のかけら大を取ることができる。

スイッチのある地点。風だまでスイッチを作動させると、すぐそばにブロックが出現する。これを使えば、その先の通路へ進めるようになる。

MAPⒶ-1



鏡の破片の上にスイッチがある。ここは天地を逆にしても、アイテムを取るようにはうまくいかない。そこで、近くにいるムゥを捕まえて、スイッチの真上で2段ジャンプしよう。すると、ムゥがスイッチにぶつかり、足場となるブロックが2つ出現するのだ。

1 扉に触れると天と地が逆転

MAPⒶからⒶ－1へ、Ⓐ－1からⒶ－2をつなぐ扉に触れると、それまでの通路が天井、天井だったものが通路に逆転してしまう。逆転すれば、通路にいた敵まで、天井を歩くようになるのだ。ただし、クロノアは天井を歩くことはできない。



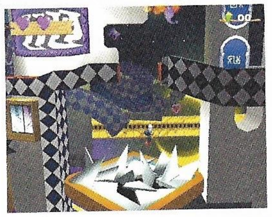
扉の地点で方向キーの上を押すと、天と地が逆転する。これまで天井だったところを移動しよう。もとに戻すときは、同じ扉へ来ること。



天井を移動しているバーニィ。ジャンプして触れるだけならダメージにはならない。また、風だまを撃ってもバーニィには当たらない。

2 アイテムはこう取る

割れた鏡の上にコインやハート小などのアイテムが浮いている場所が4か所ある。普通に取ろうとすると、鏡の破片の上に落ちてしまうので、この場合は扉で天地を逆転させよう。これで、アイテムを取れるようになる。



飛び降りると大きな鏡の破片に刺さってしまう。ここに落ちるとダメージどころか、倒されてしまう。扉を通って天地を逆転させよう。



足下にあったアイテムが上の位置へ……。ムゥやバーニィを捕まえて2段ジャンプをすれば、楽々とアイテムを取ることができるのだ。

MAPⒶ-2



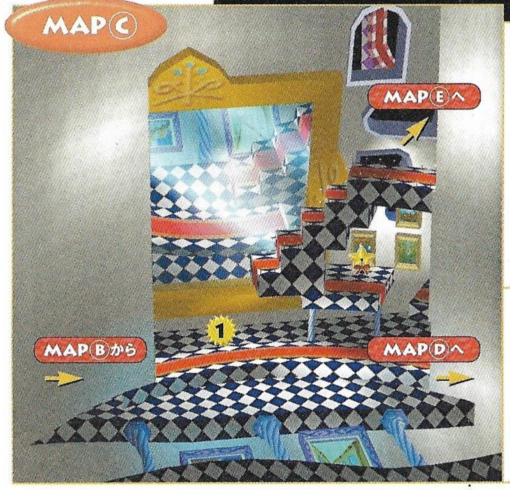
天井を移動しているバーニィ。この地点は、ジャンプしだいでバーニィの本体と重なってしまうので注意。触れるだけならダメージにはならないが、本体が重なってしまうと、ダメージになる。

MAPⒷ



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

MAPⒸ

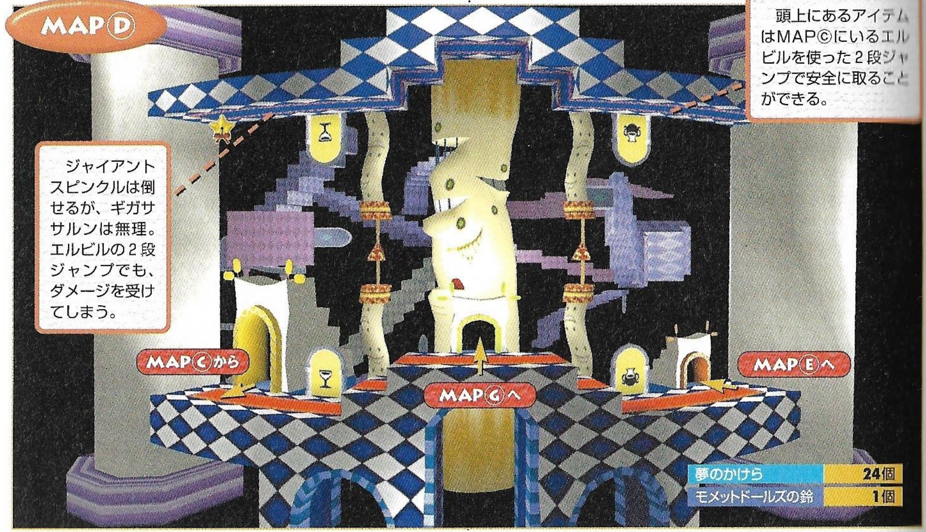


スイッチを作動させ、ドキドキブッビィをスイッチのそばに置く。爆発前に奥のブロックのそばまで進めば、爆発後にブロックが消える。



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

MAPⒹ



頭上にあるアイテムはMAPⒸにいるエルビルを使った2段ジャンプで安全に取ることができる。

ジャイアントスピンクルは倒せるが、ギガササルンは無理。エルビルの2段ジャンプでも、ダメージを受けてしまう。

夢のかけら	24個
モメットドールズの鈴	1個

1 エルビルで電光攻撃

エルビルを捕まえて2段ジャンプすれば、通常の2段ジャンプより高く飛び上がれるうえ、頭上にある箱を壊したり敵を攻撃したりできる。この場所のエルビルは、捕まえてMAPⒹへ行き、敵を攻撃するときに活用しよう。



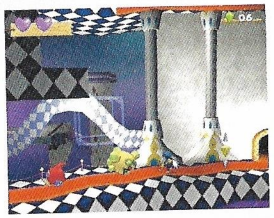
MAPⒸでは、MAPⒺへ進むため、エルビルで2段ジャンプ。ちょっと先にあるハート大と鈴も、エルビルを使って取ることができる。



MAPⒹの黄色い扉を使うと、天地が逆になる。ジャイアントスピンクルは、天地を逆転させてからエルビルの2段ジャンプで倒すことができる。

2 リクリが戻る前にスイッチを撃つ

スイッチを風だまで作動させると、ブロックが階段状に出現し、それを登って上まで進める。ただし、上の階まで登るには、2段ジャンプが必要となってくる。そこで、MAP左側のリクリを活用しよう。



まずリクリを捕まえて、スイッチのそばまでくる。その後、近くを歩くムゥが画面左から姿を現したら、ムゥめがけてリクリを投げつける。



ムゥに命中し、色が変わって戻ってくる間に、風だまでスイッチを作動させる。そうすれば、ブロック出現後にリクリを持って登ることができる。

MAPⒺ



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	1個

鏡の精がいるMAP。フラムゥを下のジャイアントスピンクルにぶつけると、大・小の夢のかけらが出現する。その直後鏡の精を割って、かけらを集めよう。

グリッヅカルテッドキャノンが出現する場所。物陰に隠れて直接姿は見えないが、鏡に姿が映っているので、それを頼りに倒そう。攻撃してきた直後に風だまで捕まえるのだ。

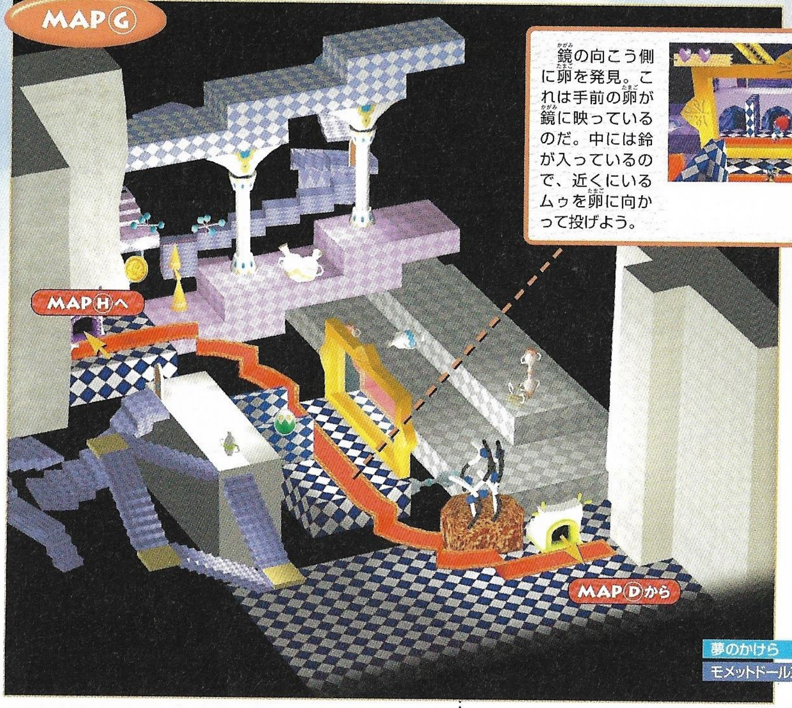
MAPⒻ



夢のかけら	18個
モメットドールズの鈴	0個

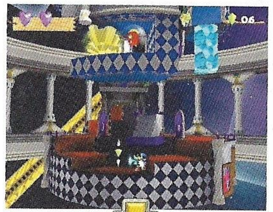
STORY CAPTURE ●ストーリー攻略／まどいの鐘

MAPⒼ



鏡の向こう側に卵を発見。これは手前の卵が鏡に映っているのだ。中には鈴が入っているので、近くにいるムゥを卵に向かって投げよう。

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	1個



スイッチを作動させてMAP上のブロックを消したあと、リクリを捕まえにいく。ブロックを消さないと、リクリのいる場所に行けないのだ。



ただし、単にリクリを捕まえると誤ってしまう。先にブッピィを捕まえ、スイッチのそばに仕掛けておくことを忘れずに。リクリはそのあとだ。



ブッピィが爆発して、スイッチが入ると、ブロックが出現する。その前にリクリを捕まえよう。ブロックが出現して、閉じこめられないよう注意。

1 リクリを使って謎を解け

MAPⒾへ向かうルートは、黄色いリクリ岩でふさがれている。スイッチとブロック、そしてブッピィをうまく利用しつつ、リクリを黄色にしてルート上のリクリ岩にぶつけよう。単純な方法でリクリを黄色にすることは可能だが、それでは、ブロックが障害となって先へは進めないのだ。

また、このMAPでも扉を使うと天地が逆転するので、混乱しないように注意。



ブッピィ爆発後、復活するブッピィにリクリを投げつける。そうすれば、ルート上の黄色い岩を破壊できるようになる。

MAPⒽ



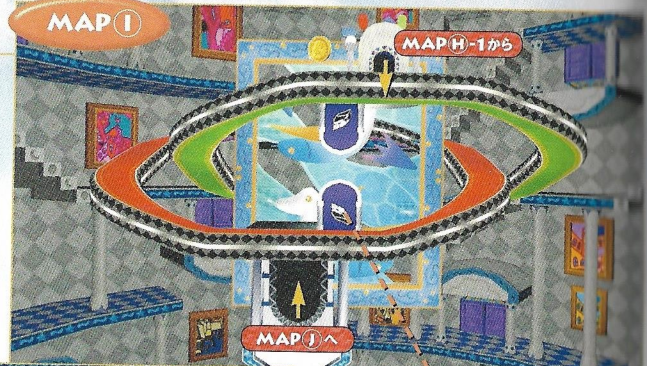
MAPⒽとⒽ－1は同じ場所。扉を使えば、ⒽからⒽ－1へ、天地が逆転するのだ。あまり大きくないMAPだが、落ちると倒れてしまうトゲもあるので、油断は禁物だ。

この黄色いリクリ岩を壊せば、次のMAPへ進める。ブロックがあれば、ちょうど岩までの階段のような役割を果たすが、消えていると2段ジャンプ以外に岩のそばへいくことは不可能。

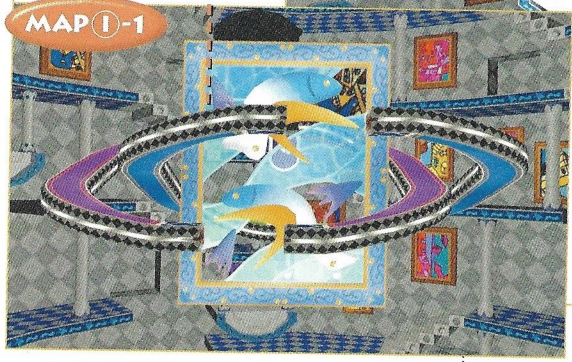
MAPⒽ-1



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個



MAPⓘの裏側がMAPⓘ－1。表と裏では通路の上下が代わり、赤、青、緑、紫の色がついている。

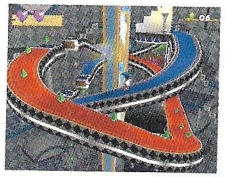


扉を使うと、天地が逆になる。エルビルを持ったままでも使えるので、通路間の移動は簡単。

夢のかけら	29個
モメットドールズの鈴	0個

1 大きな出口のルートは脱出不可

MAPⓘを見ると、上にはMAPⓗー１からの入口があり、下にはMAPⓙへ向かう出口がある。通路上には多くの夢のかけらが並んでいて、全部取ってから出口へ進みたいところ。通路と通路を、ジャンプや天地が逆になる扉で移動し、かけらを集めよう。ただし、出口に通じる紫の通路を通ると、別の通路へは移動できない。かけらの取り残しに注意して進んでいこう。



青と緑の通路にエルビルがいる。赤と紫の通路へは、わざと落ちるか２段ジャンプを使おう。



紫の通路は落ちることもできず、エルビルもいないので、出口を目指すしか方法がないのだ。

夢のかけらの効果的な集め方



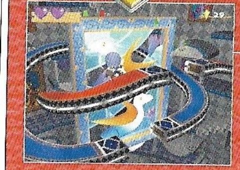
まずは通路上のかけらをどっさり

通路上にあるかけらを、まず最初に集めておこう。別の通路への移動は、エルビルを使って行おう。



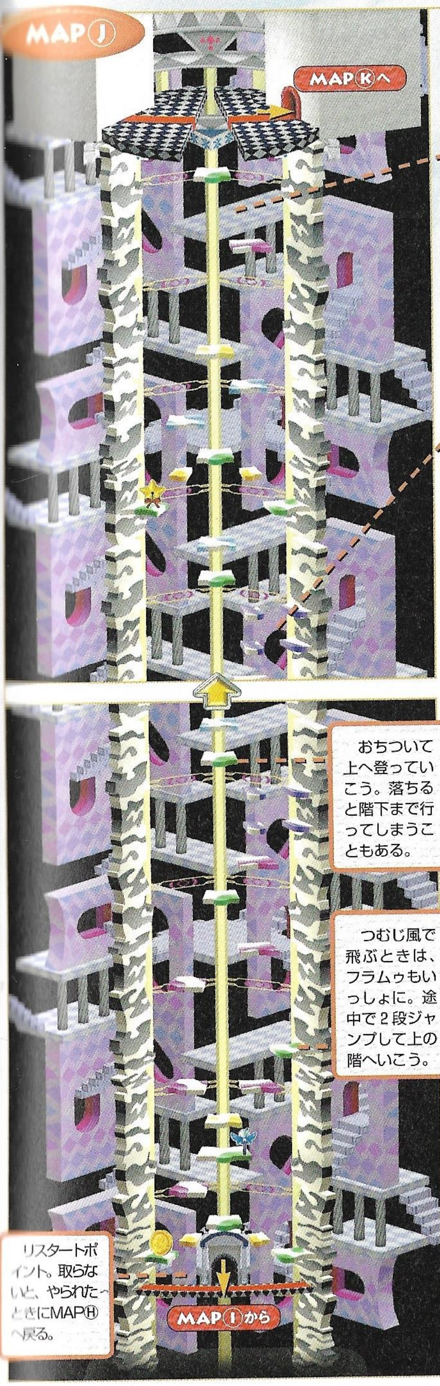
２段ジャンプでかけらをゲット

高い場所にあるかけらは、エルビルを使って２段ジャンプ。紫以外の通路なら、失敗しても何度でも挑戦可能。



赤い通路のかけらの取り方は

赤い通路にも高い場所にかけらがある。これは緑の通路からエルビルを持ってきて、２段ジャンプを使おう。



おちついて上へ登っていこう。落ちると階下まで行ってしまうこともある。

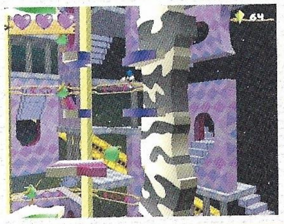
つむじ風で飛ぶときは、フラムゥもいっしょに。途中で２段ジャンプして上の階へいこう。

リスタートポイント。取らないと、やられたときにMAPⓗへ戻る。

これまでのビジョン中最大の難所。フラムゥの２段ジャンプ中に、空中にいるフラムゥを捕まえて、そのまま再度２段ジャンプをするのだ。根気よく挑戦して慣れておこう。



近くのフラムゥを捕まえて、２段ジャンプで上へ進もう。このとき真上へ飛ぶより、右斜め上の足場めざして飛ぼう。そして、左の足場へ移動して再び同じ要領で飛ぶ。



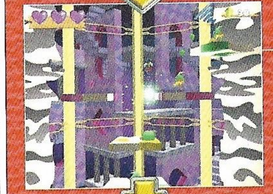
夢のかけら	33～38個
モメットドールズの鈴	1個

夢のかけらの効果的な集め方



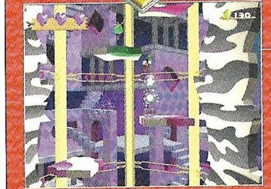
２段ジャンプで鏡の精をゲット

鏡の精の横にいるフラムゥを鏡の精の上から、２段ジャンプでぶつける。鏡の精を割りながら登ろう。



そのまま直線的にかけらを取る

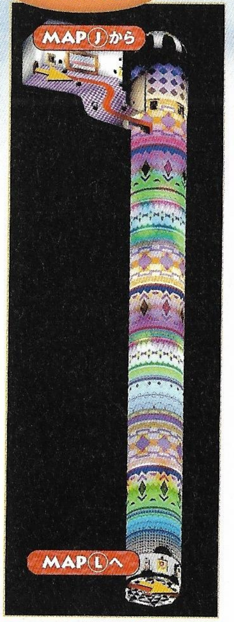
上へ登ったあとも、フラムゥを捕まえてさらに上へ向かう。かけらを取りながら登っていこう。



ここまで取れれば最高だ！

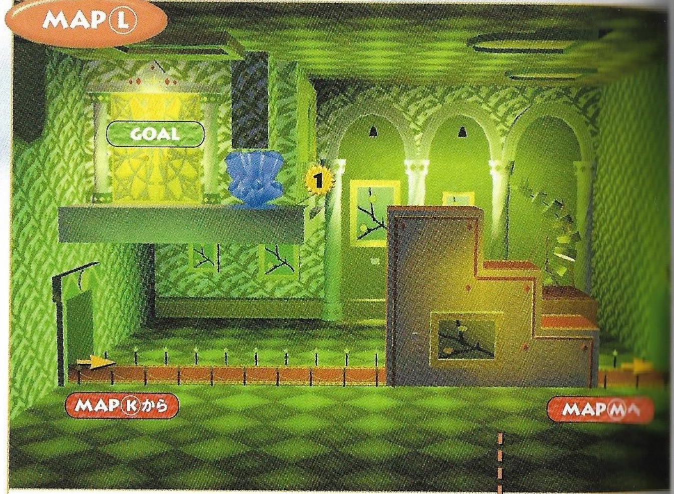
フラムゥの２段ジャンプの連続がすばやくできれば、トランポリンの先にあるかけらまで取れるのだ。

MAP Ⓚ



夢のかけら	5個
モメットドールズの鈴	0個

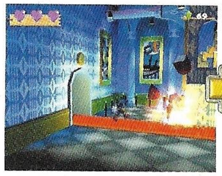
MAP Ⓛ



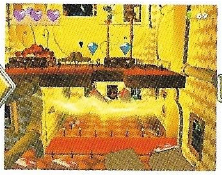
夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

リクリを青くしたら、このMAPへ。ただし、階段を登るときにジャンプし、その勢いでリクリを２段ジャンプで使ったりしないよう注意すること。また最初から、リクリを青く変えなければならないことになるのだ。

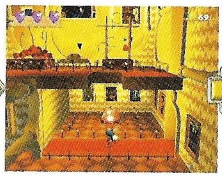
1 ブッピィとリクリの使い方がポイントだ!



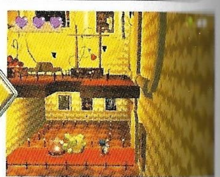
ブッピィで、エルビルの部屋の岩を破壊する。



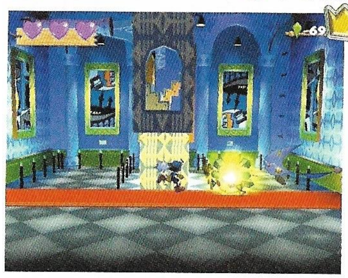
エルビルで、リクリの部屋の箱を破壊する。



ブッピィをリクリの部屋へ持っていく。



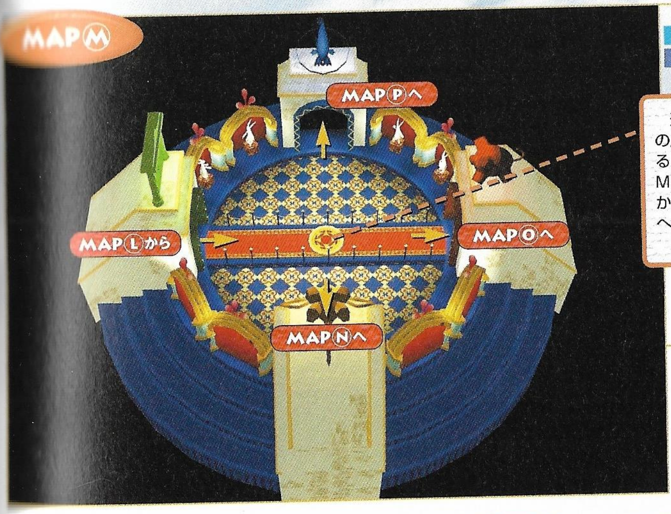
リクリをブッピィにぶつけて、黄色くする。



黄色いリクリをエルビルに当てて、青くする。このままMAPⓁへ行こう。

これまでのビジョンの中で、もっとも大がかりで難しいトリックのMAPだ。まずMAPⓁのゴール直前の青い岩を壊(こわ)すために、MAPⓃのリクリを青くする必要がある。リクリを青くするためには、MAPⓄのブッピィと、MAPⓅにいるエルビルにぶつけないといけないのだが、高い場所にいるブッピィには、ひと工夫しないと当てることができない。

MAP Ⓜ

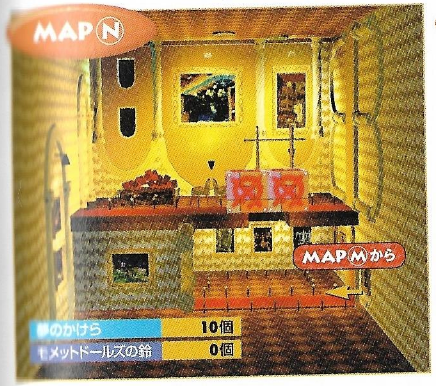


夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

通路の真ん中にある丸い部分の上に乗ると、通路が切りかわる。現在のMAPはMAPⓁからMAPⓄへの一本道だが、切りかわると、MAPⓃからMAPⓅへの一本道となるのだ。

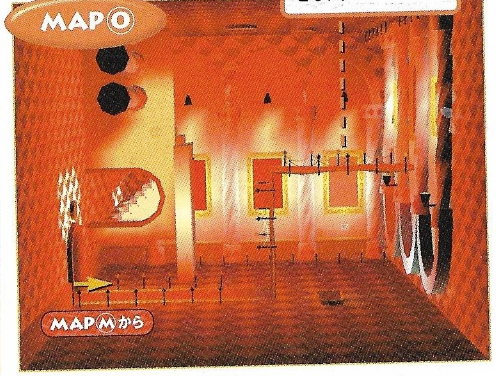
ブッピィを捕まえるためには、グミを使って上へ登ることになる。だが、リクリを捕まえたままでは、グミにぶら下がることができない。

MAP Ⓝ

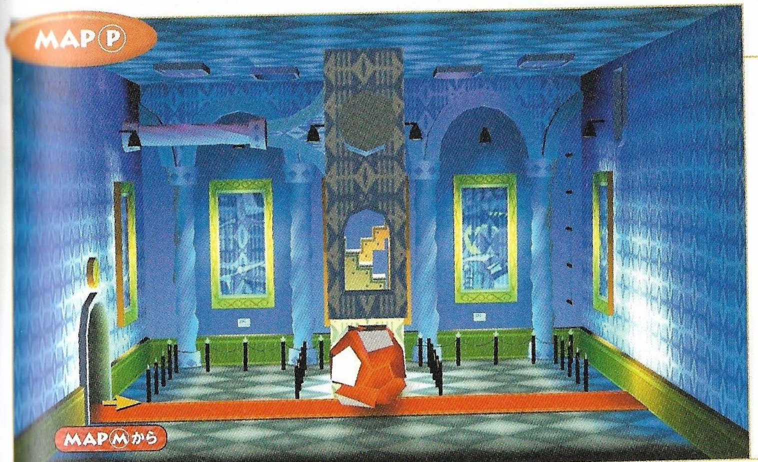


夢のかけら	10個
モメットドールズの鈴	0個

MAP Ⓞ



MAP Ⓟ



VISION 14 まどいケ峠～従鳥ポロンテ～



最初は卵状態のポロンテとバトル開始！ 卵といっても倒すのは大変なので、根気よく戦おう。卵が割れれば、いよいよ従鳥ポロンテとの対決が始まるのだ。

ポロンテエッグ



攻撃パターン紹介

トゲ爆弾



[illegible]

加速リングの取り方



加速リングを見つけよう

位置をあわせて体当たり!

浮いているリングにはジャンプしよう

でも、トゲ爆弾にしっかり避けようね

BOSS 速度を上げて体当たり!

卵タイプのポロンテエッグには、敵をぶつけたり風だまで戦うのではなく、体当たりで攻撃することになる。途中で出現する加速リングを３つ連続で取れば、体当たりできるだけのスピードを得ることができる。３回体当たりしよう。



地面から浮いている加速リングは、ジャンプして取る。リング横の氷柱に当たるとダメージを受けて、減速してしまう。

ポロンテ





攻撃パターン紹介

ムゥボーダーズ召喚



接近すると、5匹のムゥボーダーズ（雪）を召喚する。捕まえたら、ムゥに当たらないよう、ポロンテにぶつけよう。

ムゥボーダーズ(雪)で攻撃

…プから従鳥になると、ポロンテへの攻撃…ーンを変えなければならない。加速リン…連続で取ってスピードアップするのは卵…と同じだが、そのあとポロンテが出すムゥ…ーズ(雪)を、捕まえて投げつけるのだ。
…リングの前に氷柱があるので取りにくく、…らないとポロンテに近づくことすらできな…大変だ。5回攻撃すれば倒せるだろう。



加速リングは取れるときに取ること。無理はダメージにつながる。ハート小が出たら、優先して取ろう。



…ーダーズ…えて…タイミ…れば…上投げて…ージを奪う…能だ。

【ポロンテエッグ・ポロンテ】隠しハートの取り方



体力が1つ減っていると…



確率1／32でトゲダマからハートが出るよ



2つ減っていると確率が1／16になるんだ



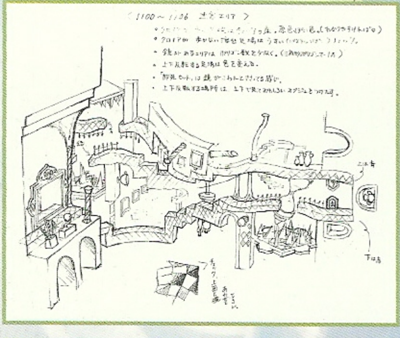
ハートが出たら取って回復しよう

COLUMN 3 イメージ・オブ・美術館

『ミラ・ミラの国』にある想いでの美術館。上が下になったり下が上になったりしていて、とってもトリッキーなステージだ。「階段が多くて変な空間」というイメージは、ゲーム内に忠実に実現されている。

イメージボード

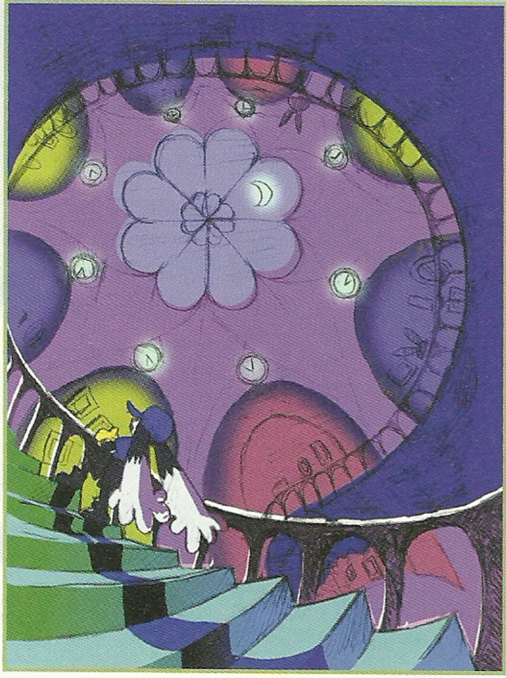
どんなビジョンにするか、どこに仕掛けをつくるかなどを指定したものだ。





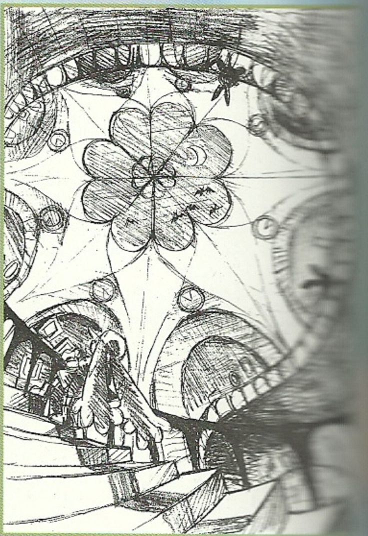
絵コンテ

「想いで美術館」… る前は、「鏡の国」… う名前だった。… 鏡がゲーム中に… 鏡に映ったクロ… 非常に印象的。



イメージイラスト

どこまでも続くような階段を1歩ずつ… ロノア。この上に、なにがあるのだろう。





5つめの鐘

VISION 15～VISION 18

怒りの力以外のすべてを集めて、次の目的を予言者バグジへ尋ねるクロノアたち。しかし、それはバグジに変装したレオリナだった。レオリナは、偽リングで、5つめの鐘である哀しみの鐘を鳴らしてしまうのだ。

VISION 15 苦しみの聖地～異変～



上に乗ると消える足場や息を止めたままで進むエリアなどがあり、のんびりしているひまはない。ここでは、リクリをうまく利用して道を切り開いていく必要がある。

MAP A



このポイントでは、下にいるキットンを使うと、グミにぶら下がることなく、一気に左側の足場に到達できる。

左右に動くグミにぶら下がったまま移動して、夢のかけらをジャンプで取る。下降中に、もう一度グミにつかまろう。

夢のかけら	23個
モメットドールズの鈴	1個

1 足場がすぐ消える

上に乗るとすぐに消えてしまう足場は、乗ったらすぐに方向転換をして、次の足場へジャンプしつつ登っていこう。このとき、鈴を忘(わす)れずに回収(かいしゅう)しておくこと。



飛び乗ったら、すぐに逆方向へ向きを変えてジャンプ。足場は約0.5秒で消えてしまう。テンポよく消える足場を飛び移っていこう。

2 キットンを使ってかけらを取る

足場の下にかけらがある場所では、画面奥側にいるキットンを風だまで捕まえて、空を飛んで集めるしかない。かけらを一度にすべて取ろうとせず、慎重(しんちょう)に取るようにしよう。



右側のキットンを捕まえた場合は、左下方向に向かって落ちていく。そして、夢のかけらを集めながら反対側の足場に登るように飛ぼう。

MAP B



フォードンで飛んだ先にはフォルビィ2匹と鈴がある。フォルビィを捕まえてから、ジャンプ台を使って右の足場に渡ろう。

よろいムゥの対処に手間どったら、ここにある使い手まで戻って息継ぎしよう。

よろいムゥ(銀)とジャイアントよろいムゥ(銀)は、一段高い位置にいるムゥをジャンプしながら風だまで捕まえてぶつければよい。

夢のかけら	20個
モメットドールズの鈴	1個

赤いリクリ岩を破壊するためには、近くにいるリクリを周りのムゥとフラムゥにぶつけて赤くしよう。写真のような順番で変えるとよい。



MAP C



高い場所にある夢のかけらは、フォルビィを使って連続ジャンプするしかない。坂の高い位置からジャンプしたほうが取りやすい。

夢のかけら	22個
モメットドールズの鈴	0個







1 リクリを赤くする方法

画面奥の通路にある赤いリクリ岩を壊すためには、いちばん高い足場から手前にいるリクリを捕まえ、奥のムゥに次々とぶつけて色を変えていく必要がある。リクリを投げたらジャンプですばやく足場を移動していこう。



高い足場まで登って手前のリクリを捕まえ、奥のフラムゥにぶつける。その間に左側の足場へ。リクリをフラムゥへぶつけよう。



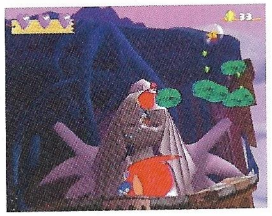
すぐにグミを使って右側の足場へ移動。奥のムゥにリクリをぶつければ赤色になる。下に降りて、赤くなったリクリを奥のリクリ岩にぶつけよう。

2 ムゥの3段階活用

おとものムゥをつれてくるジャイアントよろいムゥ(銀)は、ムゥをぶつけてよろいをはぎとり、もう1匹のムゥで倒して夢のかけらをゲット。その後また復活したら、風だまで硬直させてから踏み台にして、空中の足場へと飛び移ろう。



おとものムゥを使ってジャイアントよろいムゥを倒し、夢のかけらをゲットしたら、もう一度ジャイアントムゥが出てくるのを待つ。



風だまで硬直させてからムゥを捕まえて、ジャイアントムゥの頭上に乗る。ここを踏み台にして2段ジャンプすれば空中の足場に乗ることができる。



夢のかけら	33-37個
モメットドールズの鈴	1個

1 ムゥとエルビルを活用する

ここではトランポリンとグミを使っていちばん上まで登り、ムゥを捕まえて2段ジャンプで下の箱を壊そう。下に降りてからエルビルを使った2段ジャンプで頭上の箱を壊せば、夢のかけら×9を取りにいける。その後、もう一度エルビルを捕まえて降り、息継ぎをする。

このエルビルは鏡の精を取りにいくときに使うので、まちがって手放さないように。



← ジャンプ台とグミを使って上へ。このとき、かけらは取らず、あとで鏡の精を利用して取ろう。



→ エルビルを使った2段ジャンプでかけらをゲット。下に降りるときもエルビルを捕まえていくこと。

夢のかけらの効果的な集め方



エルビルを持ってきて…

エルビルを持ったまま、ジャンプ台で上の足場へ。このとき、かけらを取らないように注意し、箱の下へ移動。



箱を壊して鏡の精を

エルビルでの2段ジャンプで箱を壊したら、鏡の精を割り、すぐキットンを捕まえて下へ。すばやく行おう。



キットンを使って夢のかけらを集めよう

斜めに並んだかけらを取る。さらにその後すぐ下に降りて、残りのかけらも効果時間内に取れればベストだ。



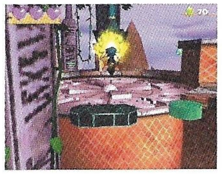
夢のかけら	13個
モメットドールズの鈴	1個

1 リクリで振り子を動かそう

このMAPを右に進んでも進行方向にじゃまな柱があって通れないので、まずは巨大な振り子を動かして破壊してしまおう。左方向に消える足場が2つあるので、奥の足場から敵を振り子にぶつけて柱を壊すことができる。ここでは、リクリをムゥにぶつけて戻ってくる間にグミを使って左に進み、緑色の足場の上から画面奥に向かって戻ってきたリクリを投げればよい。



← リクリをムゥにぶつけている間にグミから2段ジャンプ。もうおなじみのアクションだ。



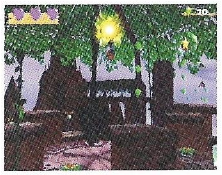
→ 大きい足場は消えるまでの時間が少し長めなので、焦ることはない。先に時計を取っておこう。

2 かけらを取るにはリクリで

段差の上の縦に並んだかけらは、敵を使って2段ジャンプしないと取れない。MAPのスタート地点からリクリを持ってくるとよいだろう。リクリを逃がしてしまっても、この場所まで来るとフォルビィが現れるので、地面に降りてくるのを待って風だまで捕まえれば問題ない。敵を捕まえたままジャンプ台を使うときは、ジャンプボタンのタイミングに注意しよう。



← リクリを使って2段ジャンプして、下にいるムゥにぶつける。その間に段差の上へ登ろう。



→ リクリを持ったままジャンプ台で大ジャンプ。リクリを失った場合はフォルビィで代用しよう。

STORY CAPTURE
ストーリー攻略／5つめの鐘

VISION 16 暗き泪の海～やみのとばり～



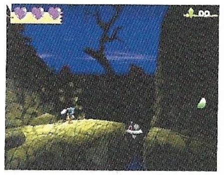


ゲーム序盤で訪れた泪の海を再び訪れたクロノア。ステージが暗くて、視界がとても狭いのでミスしやすく、難しいビジョンのひとつである。慎重に攻略しよう。



1 フロロを取って光を得る

ステージに浮いているフロロを風だまで撃つと、一時的にクロノアの周りが明るくなるので、攻略がしやすくなる。このビジョンでは定期的にフロロを取っていかないと、グリープが寄ってきてダメージを受けてしまうのだ。配置されているフロロから次のフロロへの距離は意外に遠いので、のんびり進んでいては危険だ。



暗くなると、光の範囲が狭くなり、付近の敵の発見が遅くなってしまう。フロロは必ず取ること。



フロロを取ると体内に蓄光された月の光が散布され、40秒間だけクロノアのまわりを照らす。

2 落とし穴には気をつけて

通路となっている岩と岩の間には落とし穴が多く、視界が制限されてしまう。注意して歩かないと穴になっている部分を見落とすこともある。この場所では、フラムゥボウを足場に使おう。フラムゥボウに乗ったままジャンプでフラムゥを捕まえて、2段ジャンプで夢のかけらを取ればよい。フラムゥボウから落ちないように注意しよう。



フラムゥボウとグミを両方使って、上に登っていく場所もある。

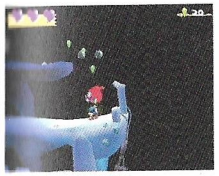


フラムゥボウに飛び移るときは、あせらずに動きをよく見てからにしよう。



1 グリッヅのキャノンに注意

このマップでも、フロロを取って光を得る必要がある。この段差をムゥを使った2段ジャンプで登るときは、段差の上からグリッヅが攻撃してくるので注意。間隔をおいて2発ずつ連射してくるので、弾を撃った直後に2段ジャンプで飛ぶようにすれば安全だ。登ったあとは、グリッヅを捕まえて持っていこう。



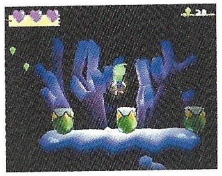
その後はグリッヅを持っていって、フォードンの中に入るときの2段ジャンプで使おう。



弾が頭上を通ってから2段ジャンプ。攻撃の間をぬって上の段差に着地するようにすれば問題ない。

2 フラムゥの使い方

フォードンで飛ばされた先にある、ムゥボウが次々と流れてくる場所では、画面奥にンガポゴの卵がある。フラムゥを捕まえてムゥボウの上からジャンプしながら捕まえたフラムゥを投げつけよう。卵の中には鈴が入っている。そのあとにある左の落とし穴を飛び越えるときも、フラムゥを利用する。これで次の足場へ移動できる。



落とし穴を飛び越えるときもフラムゥを使って2段ジャンプ。かけらも全部取っておきたい。



ムゥボウの上からジャンプしてフラムゥを卵にぶつけよう。ジャンプの降下中に投げるとよい。

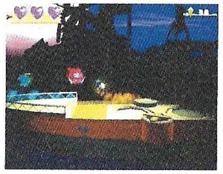


1 光を失うとダメージを受ける

このMAPでも、当然フロロを取っていかないと、グリープが寄ってきてダメージを受けてしまう。中でも、取り方にちょっとした工夫が必要なのは、①の場所にあるフロロ。燃えさかる炎の上にいるので、取りにいけないようになっている。ここは、右にいるムゥを使おう。捕まえて、ジャンプ中に左方向に投げればＯＫだ。



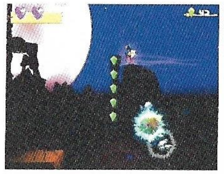
グリープはMAPⒸから登場。暗くなるとダメージと引きかえに10秒間だけ明るくしてくれる。



炎の中に落ちてしまうとそのままやり直しに……。遠くからムゥをぶつけてフロロを取ろう。

2 鏡の精はフラムゥで取る

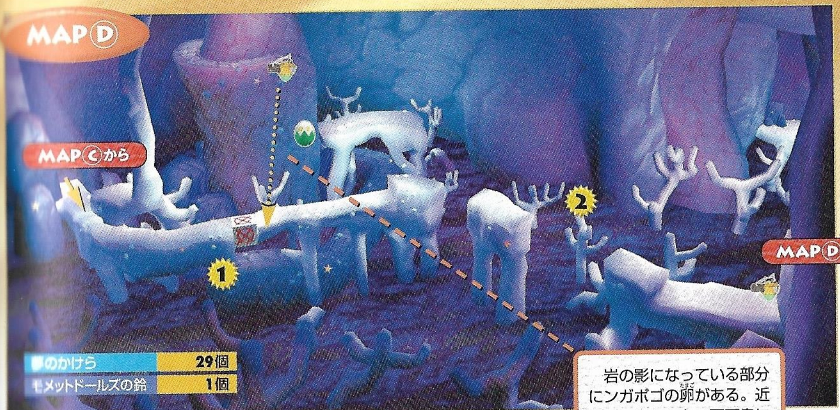
鏡の精がある場所では、うまくやれば夢のかけらを稼げる。回転する足場に乗る前にフラムゥを捕まえ、２段ジャンプで鏡の精を割るようにしよう。これで鏡の精の持続時間を節約できる。あとは、足場をジャンプで移動して、決して海中に落ちないように注意しよう。とくに左の足場へ登る場合は、慎重に２段ジャンプすること。



足場に乗ってから左のフラムゥを取り、鏡の精の上で２段ジャンプ。そのまま左のかけらも取る。



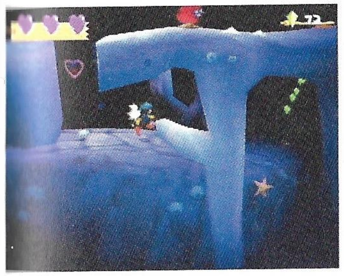
急いで右へ進み、フラムゥを取ってすぐに２段ジャンプ、これで段差の上のかけらもすべて取れる。





1 夢のかけらを大量ゲット！

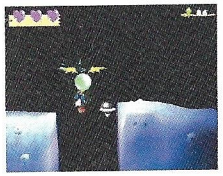
MAPⒹとMAPⒹ－１には夢のかけらがたくさんあるので、取りもらさないように。この箱があるところでは、右に進むと下ルートへ行けなくなる。ムゥを使って箱を壊し、下ルートを進むと夢のかけら×11と鈴がある。



箱を壊した下の回り道へ。あとで戻ってくることになるので、道に迷うことは少ないだろう。

2 グミを使って谷渡り

落とし穴になっている部分を、グミを使って渡ろう。１つ目の落とし穴はササルンがじゃましているが、グミの下側にいるときにぶら下がればＯＫ。その先のオレンジ色のグミは、ぶら下がると右に移動し始める。



ササルンの動きをよく見てグミに飛びつこう。ササルンがグミの右側か下にいるときがチャンス。



ぶら下がると動きだすグミは、このあたりまで待ってから、右の足場へ飛び移ればよい。

STORY CAPTURE
●ストーリー攻略／５つめの鍵



1 あせらずにかけらを取ろう

このMAPに入ると、オレンジ色のグミが空中に4つ横移動している。2段ジャンプを使ってまず右側の段差の上へ。フロロを取り、ムゥを使った2段ジャンプで空中のグミにぶら下がる。そこから、夢のかけらをすべて取ろう。あとは左側に戻り、グミを使って左へ進む。



← グミにぶら下がって、そこから2段ジャンプで上へ。ここまでの道のりを考えれば難しくないはず。



→ ムゥを使って円運動をするグミにぶら下がる。空中の夢のかけらを取ったらもう一度ぶら下がろう。

2 後半は強制スクロール

フォードンで飛ばされた先は、強制スクロールが中心のステージになる。敵はほとんどいないが、夢のかけらがたくさん出てくるので取りもらさないようにしたい。かけらの手前にいるフラムゥを捕まえて、タイミングよく2段ジャンプをしてかけらを取っていこう。



→ タイミングよく2段ジャンプでかけらをゲット。かけらは、滞空しないほうが取りやすい。



← 手前でジャンプして確実にフラムゥを捕まえる。ぎりぎりまで引きつけて風だまを撃つとよい。

COLUMN 4 クロノアといっしょに歌おう

『ミラ・ミラ大雪原』のBGMは、実はクロノアが歌っていた。聞けば聞くほど元気が出てくる歌だ。



「Stepping Wind」

作詞：ナムコ（あらゐよしひさ）
作曲：ナムコ（かきのかなこ）
編曲：くさまけい（Kurid International）

～前奏　8小節～

ワッフー!ワッフー!ワッフー!ワッフー!!

A:
ワフィ ユゥートゥ リー ラナ　ワフィ ルプー ルー ラナ セア ヴィドゥ
（何かがおきる 何かはじまる すぐ側で）
ラフィ マニュ ルー ティニ　ラフィ マニャ ルー ファナ マニ ワフィドゥ
（誰かが見てる 誰か待ってる その先で）
ユムゥ ナ エナトールゥーン リー ラナ　エナ ルプー ルー ラナ パドゥ ウィードゥ
（だから 世界が回る 世界が動く 君の手で）
バーリュ エフィー リートゥーラ　バーリュ ルプー ルー ファンナ ウィニ ウィナドゥ
（ココロがおどる ココロがゆれる 君の目で）
～間奏　3小節～

B1:
フィニア トゥアラフィ マニュラップ
（地図とカバンとコンパス）
エンティント アウ ワンルゥ トゥー ラフィロ ワッフー
（お気に入りの 帽子でワッフー!）
ワニル ワーニラップ ウォロムー
（ポッケにいつものキャンディ）
トゥーナッハ エルニーモ ワフィワフィドゥー
（ドキワクだって カンペキさ）
ワリュラ イルニィオ イルバニム エーナッテ
（だけど一番大切なものを）
ワフィルゥ トゥナ イーナ ワッフー
（何か 置いてきたよ）
ワニルップ フィール ダナ トゥアレティモ ルルファ
（だから今から探すんだ）
ウェントゥ ワィ ルプルドゥ
（そして 始まる Stepping wind）
A:くりかえし

C:
ルルワリュウ イーネ シエン イーフォ　トゥラフォ ユーワリフォ
（優しすぎる夜に 星はふるけど）
ウォウ ウォウ
（wow wow）
エルナ ルートゥラ イーネーワィ　イスラ ブリーゲン トゥ コゥル ドゥ ルゥ ドゥ
（世界のむこうから 新しい風がふく）
D1:
ディン ダン トゥラップ ティキャン
（ディン ダン 鐘が鳴る）
ディン ダン ドゥ ワリ ルフドゥー
（ディン ダン ドゥ 夢が鳴る）
～間奏　10小節～

B2:
ナナッテ アィラン フェルラップ
（愛と勇気とコンジョー）
ルーシェット ファンナ ルー ウェンナ ウエンナ ワッフー
（そんなものは まだまだワッフー）
トゥルト ウルムニュ レーフェン
（まずは一歩の前進）
ルルファ ウェントゥ ワィ ルプルドゥ
（それで 全然 Make my day!）
A:くりかえし

C:くりかえし

D1:くりかえし

～間奏　18小節～

C:くりかえし

A:くりかえし

C:くりかえし

D2:
ディン ダン トゥラップ ティキャン
（ディン ダン 鐘が鳴る）
ディン ダン ドゥ ワリ ルフドゥー
（ディン ダン ドゥ 夢が鳴る）
ディン ダン トゥラップ ルーシエン
（ディン ダン 胸が鳴る）
ディン ダン ドゥ ワフィルフ マニュルフ ルルプルドゥ!
（ディン ダン ドゥ 世界を 見渡す 夢が鳴る）

VISION 17 涙の底～砂流の果てへ～



涙の海の水がなくなり、砂だらけになってしまったため、ポブカの用意したフロートボードに乗って進むことに。全編が強制スクロールのビジョンだ。

MAP A



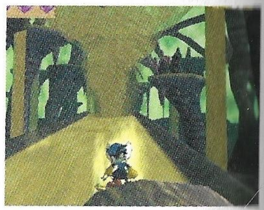
夢のかけら	5個
モメットドールズの鈴	0個

1 砂の竜巻に追いかけられて……

夢のかけら×5の先にある段差を降りると、砂の竜巻に巻きこまれて、コース上に落下する大きな岩石が襲ってくる。このMAPではプレイヤーはクロノアの後方だけを見ることになる。ただし、とくに取らなければならないアイテムはないので、大きな岩を回避することだけに意識を集中して先へ進もう。



↑ 状況に応じてブレーキも使いながら、左右に避けていく。



↑ ブレーキをかけ続けても、竜巻に追いつかれることはない。

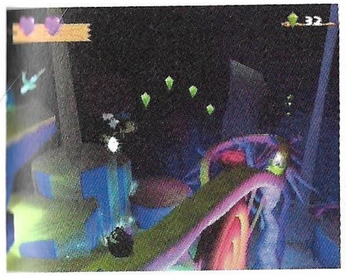
MAP B



夢のかけら	36-40個
モメットドールズの鈴	1個

1 ミサイルをかわしつつ……

グリッヅファランクスがミサイルでじゃましてくるので、ジャンプやブレーキを使ってミサイルを避けつつ、風だまで捕まえよう。捕まえたら、そのあとにある上空の夢のかけらを、2段ジャンプで取るようにしよう。



← 夢のかけらを取るための2段ジャンプは、加速してからジャンプするほうが確実だ。

2 2段ジャンプで鈴をゲット!

ムゥボーダーズ(雪)が2匹出てくるところでは、1匹目を捕まえて2段ジャンプで夢のかけらを取る。その後、もう1匹のムゥボーダーズ(雪)を捕まえて進み、下り坂の手前から2段ジャンプすれば、鈴を取ることができる。



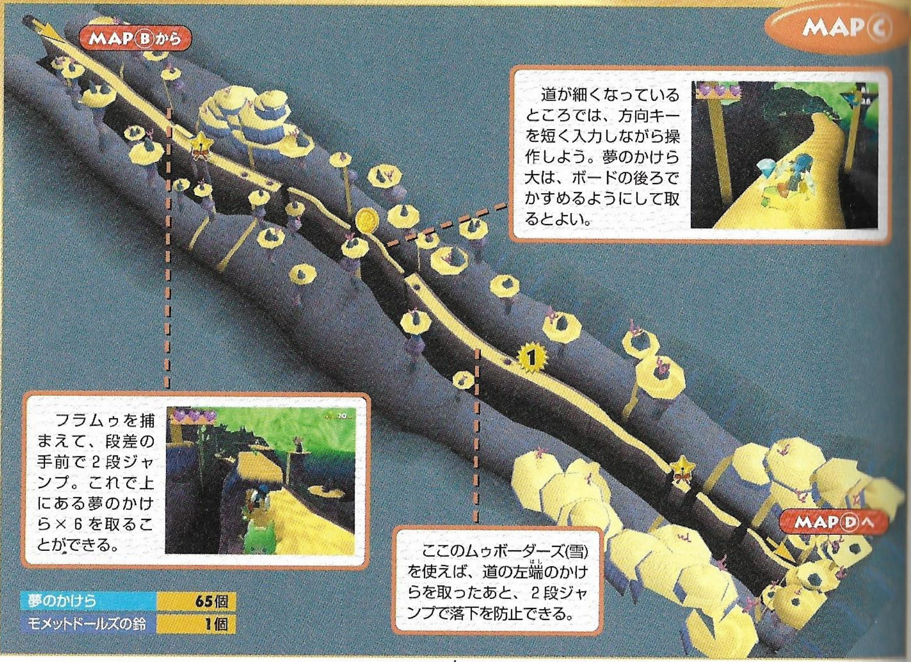
← 1匹目を捕まえたら、すぐに2段ジャンプで夢のかけらを取る。着地後にすぐ2匹目を捕まえよう。

→ ムゥボーダーズを捕まえたまま夢のかけらを取っていき、鈴の手前で2段ジャンプを決めよう。



STORY CAPTURE
●ストーリー攻略／5つめの鍵

MAP Ⓒ



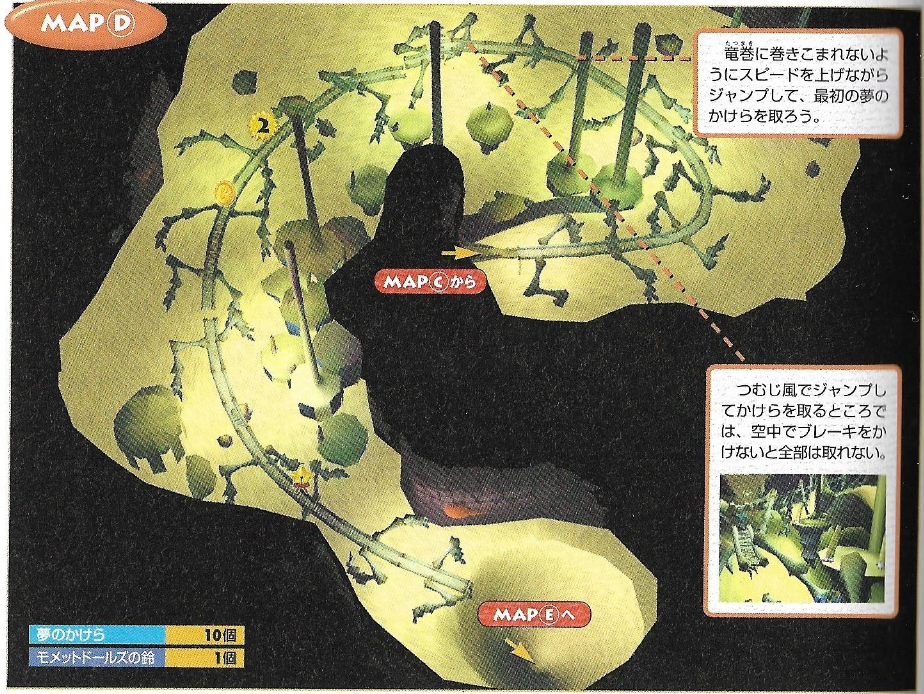
道が細くなっているところでは、方向キーを短く入力しながら操作しよう。夢のかけら大は、ボードの後ろでかすめるようにして取るとよい。

フラムゥを捕まえて、段差の手前で２段ジャンプ。これで上にある夢のかけら×６を取ることができる。

ここのムゥボーダーズ(雪)を使えば、道の左端のかけらを取ったあと、２段ジャンプで落下を防止できる。

夢のかけら	65個
モメットドールズの鈴	1個

MAP Ⓓ

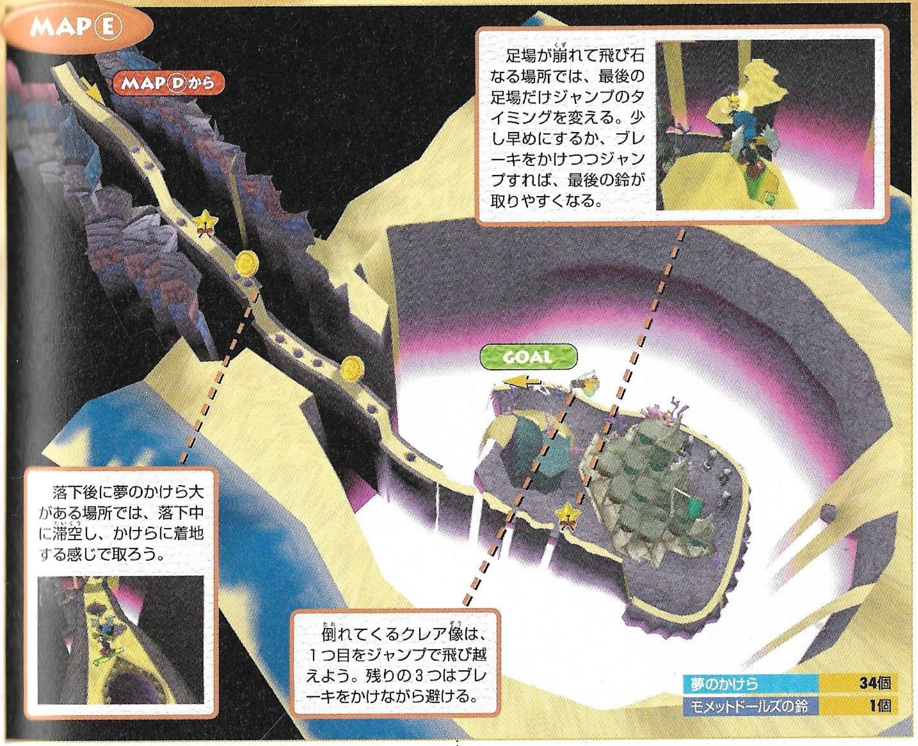


竜巻に巻きこまれないようにスピードを上げながらジャンプして、最初の夢のかけらを取ろう。

つむじ風でジャンプしてかけらを取るところでは、空中でブレーキをかけないと全部は取れない。

夢のかけら	10個
モメットドールズの鈴	1個

MAP Ⓔ



足場が崩れて飛び石なる場所では、最後の足場だけジャンプのタイミングを変える。少し早めにするか、ブレーキをかけつつジャンプすれば、最後の鈴が取りやすくなる。

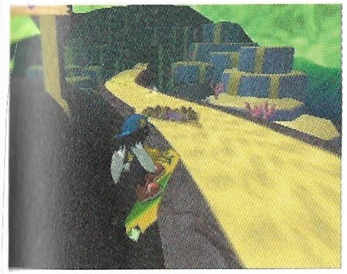
落下後に夢のかけら大がある場所では、落下中に滞空し、かけらに着地する感じで取ろう。

倒れてくるクレア像は、１つ目をジャンプで飛び越えよう。残りの３つはブレーキをかけながら避ける。

夢のかけら	34個
モメットドールズの鈴	1個

1 落ちても絶対あきめるな!

このビジョンは全体的に道が細く、落下の危険が常につきまとう。落ちてしまった場合は、すばやくジャンプボタンを押しっぱなしにして滞空状態にしてみよう。このときは、コース方向に方向キーを入力しておくこと。落ち始めた状態で滞空すれば、コースに復帰できることもあるのだ。道の両端が低くなっている場所なら、復帰できる可能性も高い。



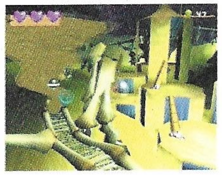
落ちそうなときは事前にわかるもの。そんなときは先にジャンプボタンの用意をしておこう。

2 竜巻に追いつかれるな！！

ここでも、竜巻に追われることになる。MAPⒶのときと違い、今度はもたもたしてると追いつかれてしまう。巻きこまれるとやり直しになるので注意。ブレーキは、必要なとき以外は使わないことが重要。ところどころにあるつむじ風でジャンプする場所は、夢のかけらを取る以外はすべて加速した状態でジャンプして、竜巻に追いつかれないようにしよう。



竜巻に追いつかれてしまうと、体力が満タンでも即やり直し。スピードを出して滑っていこう。



つむじ風は加速用のアイテムだと思って利用しよう。思いっきり飛びこんで遠くへジャンプしよう。

VISION 18 エンブリヨ・コンパス〜忌まれしレオリナ〜





完全に復活した箱舟イシュラスで登場するのは、哀しみの力に取りこまれ、幻獣と化したレオリナだ。2段階に変化し、多彩な攻撃を仕掛けてくる。



攻撃パターン紹介

押しつぶし	光の玉	衝撃波
		
高くジャンプしてからクロノアめがけて降りてくる。動いていれば回避可能。	ボスが横方向に移動するときに現れる。出現直後だけは、さわっても大丈夫だ。	ボスが空中で…ってパワーを…あと、着地時に…波を出してくる。

衝撃波の対処法



空中で待機状態に入ったら…

カースドレオリナの足もとに急ごう!

ここから空中2段ジャンプを狙おう

衝撃波はジャンプでも避けられる

BOSS 最初はエルビルを使って体当たり!

横方向に走り続けている状態のときは、エルビルを捕まえて待ち、ボスにぶつからないように腹の下ですばやく2段ジャンプして攻撃しよう。押しつぶし攻撃の際は、ボスを引きつけてから2段ジャンプで当たるとダメージが2倍になる。



←ある程度ダメージを与えると、足場の裏側から光の玉で攻撃してくる。ムゥを使って2段ジャンプして攻撃を当てよう。





攻撃パターン紹介

押しつぶし



第二形態のダーケンドになると、第一形態のときよりも高くジャンプしてから押しつぶし攻撃を仕掛けてくる。

降下に合わせてエルビルジャンプ

第二形態では押しつぶし攻撃しかしてこなくなるので、戦いは楽になる。近くのエルビルを捕まえ、移動しながらボスが近づいてくるのを待つ。ボスがジャンプし始める動きに合わせ、こちらも追いかけて2段ジャンプすると、ちょうどよいタイミングで攻撃を仕掛けられる。方向を定め、エルビルでの2段ジャンプで体当たりだ。タイミングを覚えれば簡単に勝てる。



← ボスのジャンプを追いかけて、自分も2段ジャンプ。遅れると押しつぶされてしまうので、早めに仕掛けよう。



→ [illegible]での2[illegible]ンプで突[illegible]でダメー[illegible]。第[illegible]になって[illegible]の攻撃を[illegible]になる。

【カースドレオリナ】隠しハートの取り方



エルビルで2段ジャンプを続けると…

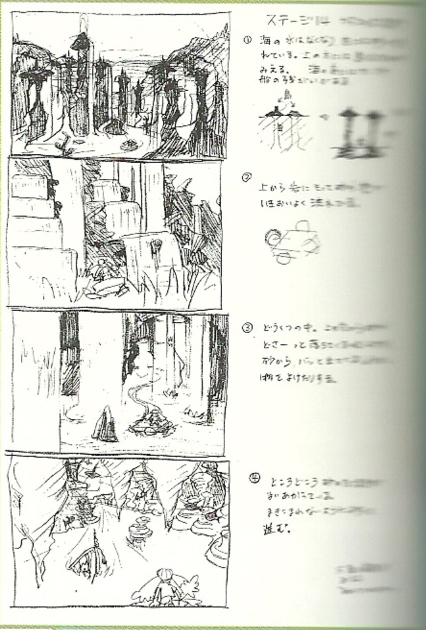
確率1/4でハートが出る

ハートは何回も出てくるのだ

着地のときはエルビルに注意しよう

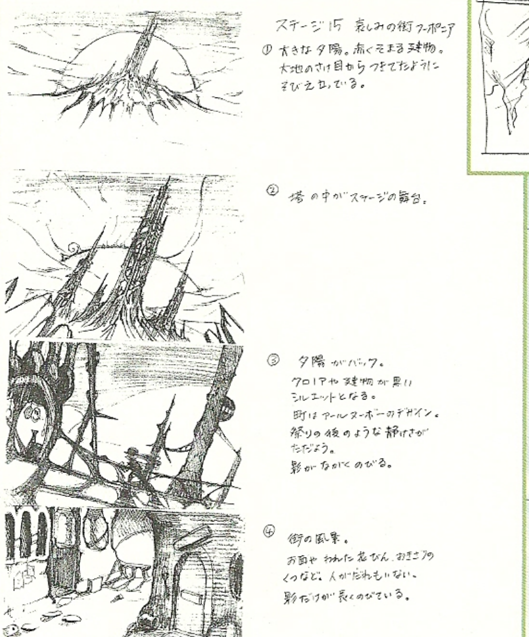
COLUMN 5 イメージ・オブ・流砂&哀しみの街

ビジョン17『涙の底』と、ビジョン21『哀しみの国』をイメージした絵コンテを紹介しよう。この時点では、それぞれのビジョン名も異なり、実際のゲームとは異なるイメージだったようだ。



絵コンテ

『涙の底』が、絵コンテでは『カダスの大流砂』に。砂の竜巻は、ゲーム中でもクロノアをはらはらさせる仕掛けとして登場する。



絵コンテ

『哀しみの国』は『哀しみの街フーポニア』に。夕陽をバックに歩くクロノアが、なにかもの悲しげな雰囲気を漂わせる。



哀しみの国

VISION 19～VISION 22

哀しみの力によって幻獣と化したレオリナを救ったクロノアたちは、レオリナの願いで、世界を救うために哀しみの国へと向かう。そこで、クロノアは、自分の夢に出てきた人物、哀しみの王と出会うことになる……。

VISION 19 箱船イシュラス浮上～タイムリミット!～



完全復活したイシュラス内を縦横無尽に走り回るビジョン。3つのエンジンを爆破して、イシュラスを停止させることが目的だ。かなりの長丁場になるだろう。



エンジン1の破壊後にここに来たら、ブッピィとトランポリンを使ってエンジン2のある通路へ。

MAPⒺからいったん出て、ここでカギと鈴を手に入れる。消える足場の下のスイッチは、ブッピィをスイッチ付近に来たササルンへ、2段ジャンプでぶつけてやればよい。

夢のかけら	8個
モメットドールズの鈴	1個

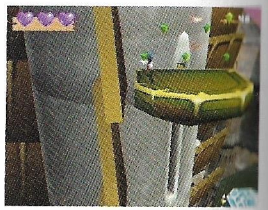
1 エンジン1～2のスタート地点がある

このMAPには、エンジン1と2へのスタート地点がある。レオリナの飛空艇の力を借りて何度も通ることになる。

スタート直後の左側にあるスイッチを作動させて足場を下げ、乗ってからもう一度スイッチを作動させて上に行く。ここにはある夢のかけら×5を取ってから、下に降りてセーブしよう。



黄色いスイッチを風だまで撃つと、足場が降りてくる。



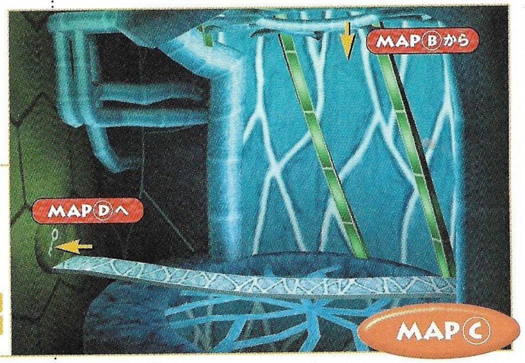
足場に乗ったままスイッチを撃って、上のかけらを取りにいく。



大穴の右側にある夢のかけら×6はMAPⓒにいるジェティモで2回上昇して取ろう。

夢のかけら	29個
モメットドールズの鈴	2個

ブッピィを捕まえたまま左へ進み、2匹のリサルンを越えた先で2段ジャンプ。ここの段差には鈴が置いてある。エネルギー炉爆破の前に取っておこう。



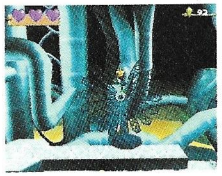
夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	1個

1 卵と鈴の取り方

回転する足場の奥に見える卵を取るには、近くにいるブッピィを使って、奥側に向かって投げればよい。鈴は風だまで取ることができるので、足場から斜めにジャンプ、奥側に向かって風だまを撃てば取れる。



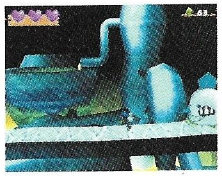
足場の隙間から、ブッピィを奥に向かって投げこむ。失敗すると、爆風でダメージを受けてしまう。



鈴を取るときは、足場から斜め左上にジャンプ＋滞空し、隙間から奥へ風だまを撃てばOK。

2 カギの効果的な取り方

MAP右側にあるカギ付近にいるジャイアントよろいムゥは、近づくと動きだしてクロノアを追いかけてくる。MAPⓒまで誘導して、2匹のムゥを使って倒そう。あとは、ジェティモでMAPⒷに戻ればカギを取れる。



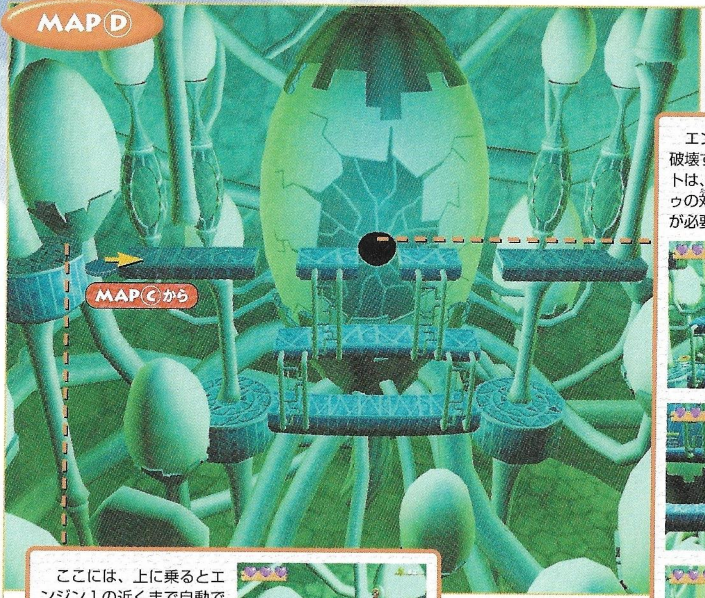
近づくと追いかけてくるので、MAPⓒにつながる穴へ誘いこむ。下にいるムゥを使って倒そう。



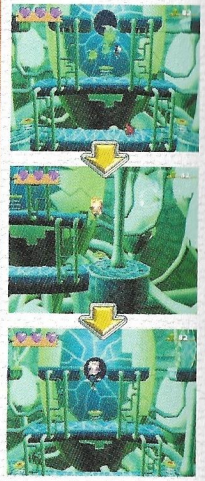
MAPⓒにいるジェティモを捕まえてMAPⒷに戻るときは、夢のかけらも取っておこう。

MAP D

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個



エンジンにブッピィを投げこんで破壊する手順を紹介しよう。ポイントは、エンジン1の前にいるフラムゥの対処。ここでは、すばやい操作が必要になる。



フラムゥをすべてかたづける。

下に降りてブッピィを捕まえる。

エンジンにブッピィを投げこむ。

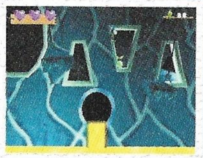


ここには、上に乗るとエンジン1の近くまで自動で動いていく足場があり、到着地点にリスタートポイントがある。到着したら、エンジン破壊後に脱出する際の保険として時計を取ろう。

MAP E



夢のかけら	16個
モメットドールズの鈴	0個



空中のグミからブランコへ飛び移るときは、少し早めにジャンプするのが落ちないようにするコツだ。



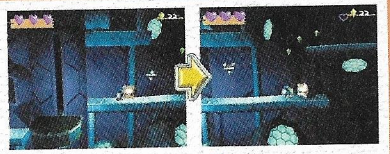
ブランコに乗ってから、入口付近のエルビルが高い位置にいるときに空中2段ジャンプで上の足場へ行く。

MAP F



夢のかけら	37-43
モメットドールズの鈴	1個

上下移動する台座は、画面奥のスイッチがある穴にブッピィを投げて、爆発させることで動かせる。ブッピィを2匹ぶつければすぐに爆発するが、上に行くときは自動的に爆発するのを待つしかない。



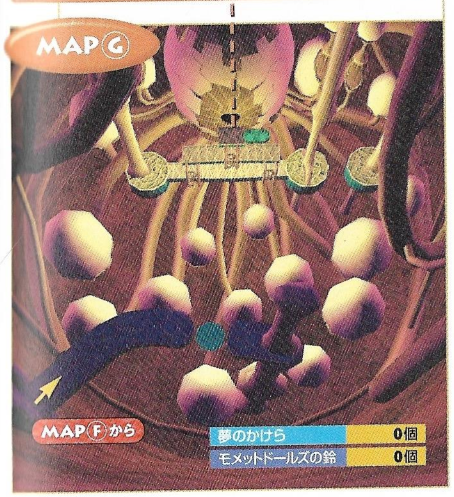
ブッピィを投げてササルンの下を通す。

爆発する前に再び拾って2段ジャンプ。



エンジン2のあるMAPでは、2匹のササルンを避けながら、最下段にいるブッピィを最上段へ運ばなくてはならない。エンジンにブッピィを投げこんだら、急いでMAPⒶへ向かおう。

MAP G



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

1 卵の効果的な壊し方

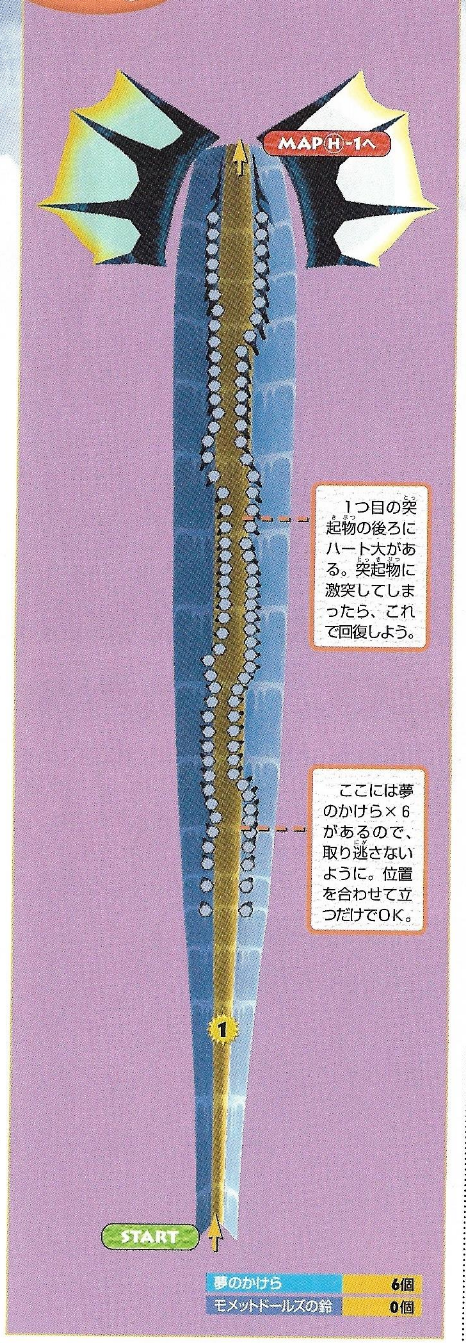
卵の中は夢のかけら大。近くには鏡の精もいるので、この割り方も重要だ。ブッピィをスイッチの穴に投げ、点滅が早まるのを待つ。早くなったら残りのブッピィで2段ジャンプして鏡の精を割り、かけらを取りながら上へ行こう。



2段ジャンプで鏡の精を割りつつ、夢のかけらを取りながら降りる。すぐにブッピィを拾い直して足場に飛び乗り、上へ移動しよう。



足場が上がったら2段ジャンプでかけらを取り、ふたたびブッピィを拾って右の足場へ。2段ジャンプで卵を壊せば、夢のかけら大を取れる。



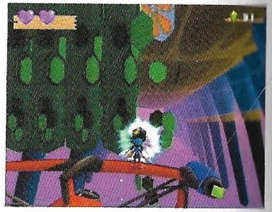


1 飛空艇に乗ってかわせ

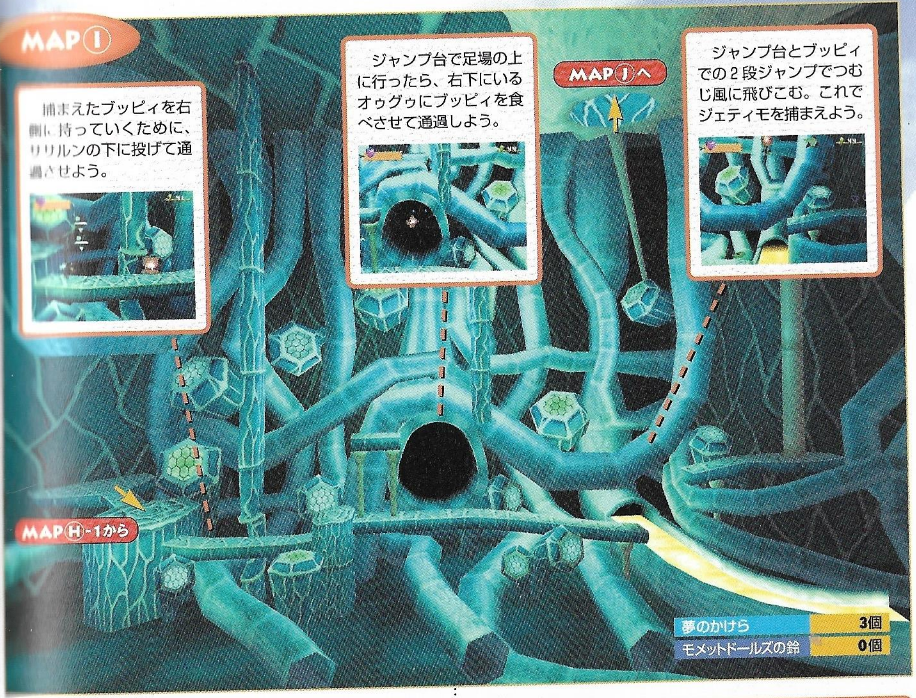
エンジン2の破壊後は、助けにきてくれるレオリナの飛空艇の翼に乗って先へ進むことになる。翼の上を左右に歩いて障害物を避けたり、飛んでくるフラムゥを捕まえて障害物にぶつけたりして、進路を確保していこう。



青い炎は、これまでと同様。左右に歩いたり、引きつけてジャンプでかわしたりしていく。途中の夢のかけらの場所では、ジャンプせずに回収しよう。

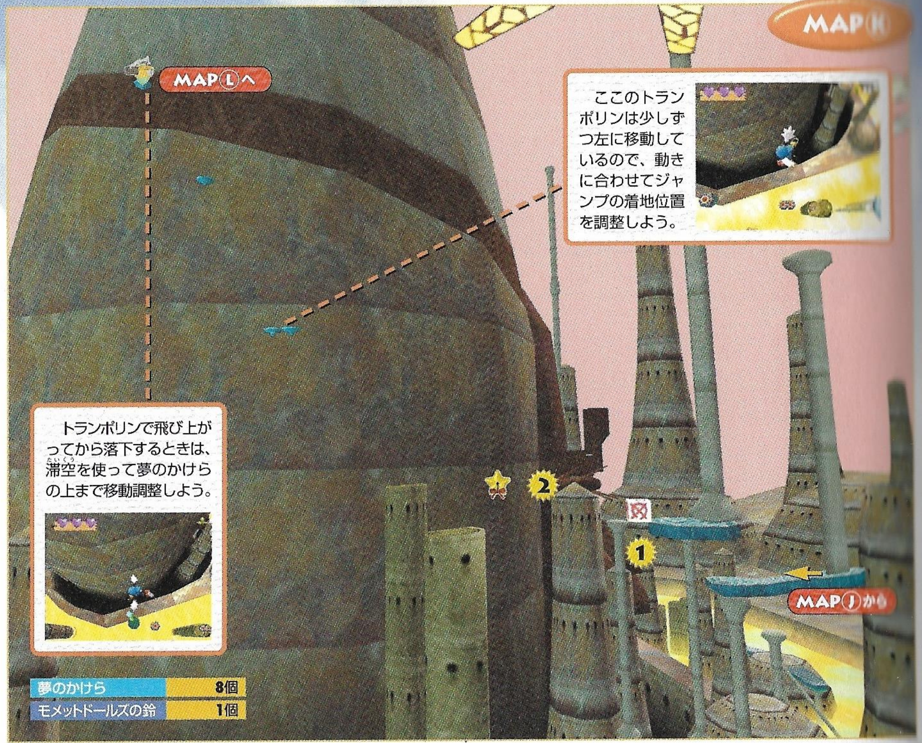


前方から飛んでくるフラムゥは、翼の左右で捕まえて、船底部から突き出す障害物にぶつけよう。引きつけてぶつければ、障害物を壊せるのだ。





STORY CAPTURE
●ストーリー攻略／哀しみの国



1 ビジョン19の大難関

ムゥを捕まえ、左側に落下中の2段ジャンプでエルビルを捕まえる。そのまま、エルビルでの2段ジャンプで上の箱を壊して足場に乗る。

この先は、足場から足場へ渡る途中、かなりのテクニックを要する場所がある。中でも、空中で敵から敵、グミからグミへと渡る場所では、風だまの使い方が重要となる。風だまを撃つときは、ぎりぎりまで引きつけて撃とう。



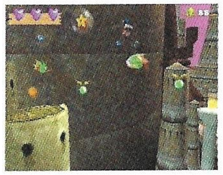
ジャンプ後に少し低い位置から2段ジャンプすると、エルビルと同じ高さになって捕まえやすい。



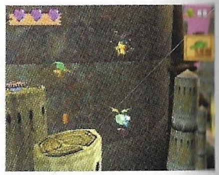
エルビルを捕まえたあと、すぐに連続ジャンプ。頭上の箱を壊しつつ上の足場へ渡ろう。

2 残機確認後にチャレンジ!

時計を取ったあとは、もっと難しい場所にチャレンジしよう。グミを使った2段ジャンプからフラムゥを捕まえ、すぐに2段ジャンプして次のグミにつかまる。ここでは、フラムゥを使わずともジャンプ滞空で次のグミにぶら下がることもできるが、空中にある鈴を取るためには、フラムゥを利用しなければならない。正確な操作テクニックが必要になってくる。



グミから2段ジャンプしたら、ジャンプの頂点付近でフラムゥを捕まえて、そのまま連続ジャンプ。



鈴を取ったら、落下中に次のグミにぶら下がる。失敗しやすいので、おちついてボタンを押そう。





ブッピィ岩を爆破したあと、上下に移動するササルンの下を通過するようにブッピィを投げ、右側のエルビルがいるところまで持っていく。



エルビルの横で、ブッピィを使って2段ジャンプをする。エルビルが写真ぐらいの高さになったら、ジャンプボタンを入力しよう。



2段ジャンプ直後に風だまを撃って、空中でエルビルを捕まえる。捕まえてからも最初の2段ジャンプの勢いで少し上昇できる。

1 「タイミング命!」の鈴の取り方

3つの箱のうち下の2つはハート小で、いちばん上には鈴が入っている。箱の下にいるエルビルを使って普通に2段ジャンプしても、下の2つしか壊せない。手前にいるブッピィを使って、連続2段ジャンプを決めよう。



そのまま、エルビルを使って2段ジャンプの体勢に入る。これで、いちばん上の箱を壊せるのだ。

MAP M



ブッピィ岩と赤いリクリ岩がある場所では、ブッピィが爆発するまでの時間と、リクリを他の敵にぶつけて戻ってくる時間とを、うまく利用する必要がある。

ブッピィ岩は、さっさと壊してしまおう。

リクリは、敵3匹を使って赤くしよう。

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

MAP N



扉の前にいるやりムゥを背後から捕まえて、ジャンプ台と2段ジャンプを使ってムゥボウの上に乗る。

ブッピィ岩を破壊するには、先にブッピィを対岸へ投げておくことがポイント。あとはグミを使って移動する。途中にある夢のかけらも取り忘れないように。

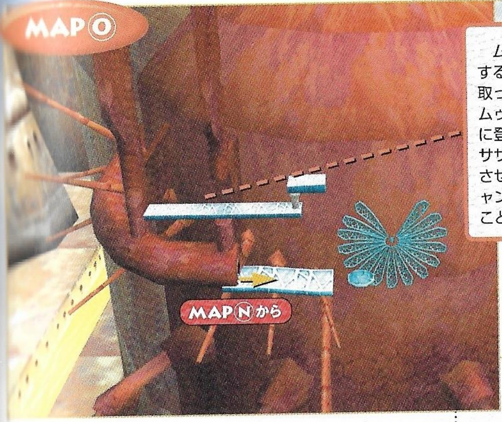
ブッピィは、ジャンプして投げよう。

渡ったら、ブッピィ岩にぶつければよい。

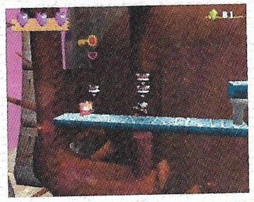
ムゥボウに乗って移動するとき、途中で噴き出す炎はジャンプで避ける。この場合、滞空しないほうが着地しやすい。

夢のかけら	11個
モメットドールズの鈴	0個

MAP O

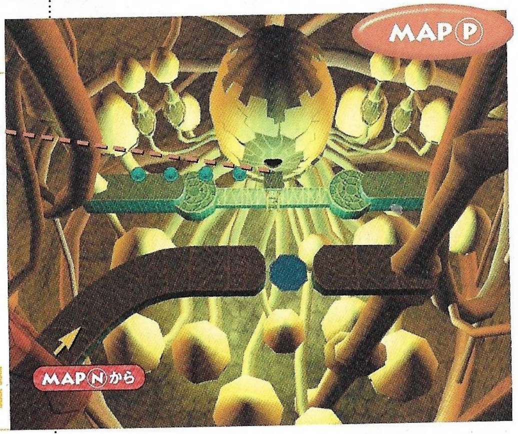


ムゥを使って回転する足場のかけらを取ったら、もう一度ムゥを捕まえて上段に登る。ブッピィはササルンの下を通過させて投げ、2段ジャンプでカギを取ること。



夢のかけら	6個
モメットドールズの鈴	0個

MAP P



使わないドキドキブッピィは投げて爆発させ、ブッピィを捕まえる。あとは、ムゥボウと消える足場を使ってエンジンまで行って投げこもう。



夢のかけら	4個
モメットドールズの鈴	0個

1 リクリを赤くする方法は?

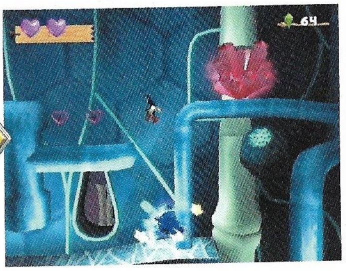
赤いリクリ岩を壊すには、リクリを2匹のフラムゥ、ブッピィとぶつけて赤くする必要がある。まずフラムゥ2匹にぶつけ、最後に2段ジャンプで上からブッピィにぶつければ、そのまま赤いリクリ岩まで行けるのだ。



まず、ブッピィを右方向に投げてからリクリを捕まえ、近くにいる画面奥のフラムゥを使って黄色に変える。それから細くなっている通路を左へ。



左側にいるフラムゥにリクリをぶつけて青くする。戻ってくる間に再度右へ戻る。すばやく行わないと、リクリが通路に引っかかってしまう。



ブッピィの上で2段ジャンプして上の足場へ。これでリクリが赤くなり、リクリ岩が壊せる。

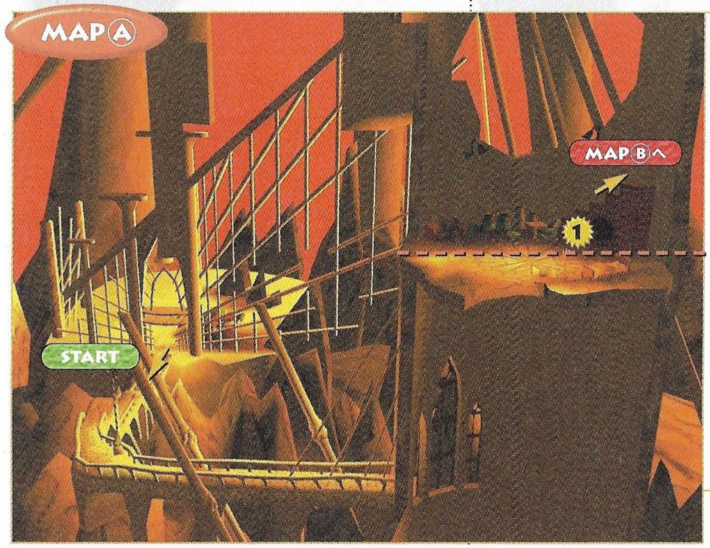
VISION 20 哀しみの国～夕やけの眠る場所～





箱舟が道を開く5つめの国である、哀しみの国。非常にMAPが広く、空中の足場を渡っていく場所が多い。操作ミスが命取りになるので、慎重に歩を進めていこう。

MAP Ⓐ



つむじ風に飛びこんだら方向キーで操作しなくても、段差の上にある夢のかけらを取れる。このときは、ササルンに激突だけはしないよう注意。



夢のかけら	3個
モメットドールズの鈴	0個

MAP Ⓑ



上昇したら、ジャンプ台を使ってさらに上へ。失敗しても、やり直しがきくので安心だ。

夢のかけら	8個
モメットドールズの鈴	0個

1 簡単に空を飛ぶ方法

テットンを使ってジェティモにつかまる場所では、テットンが消えるのを待って落下中にジェティモを取るより、自分で落ちる位置を決めたほうが簡単だ。テットンを取ったらジェティモに対して背を向けて上昇し、ジェティモより少し高い位置に来たら、ショットボタンを押してテットンを投げよう。

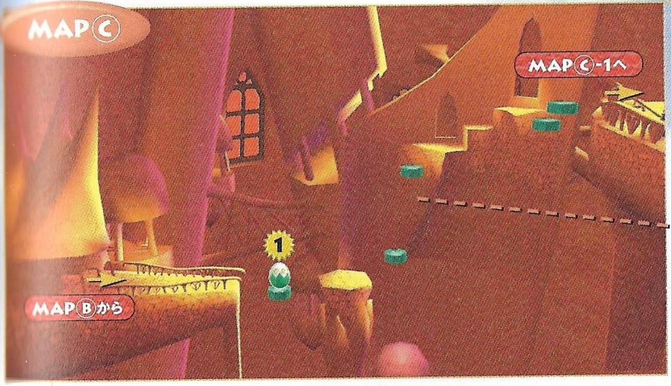


← 背を向けて上昇し、テットンを投げる。このとき、ジェティモよりも少し高い位置で投げるとよい。



→ 振り向いた瞬間に風だまを撃とう。この方法なら、簡単にジェティモを捕まえられるのだ。

MAP Ⓒ



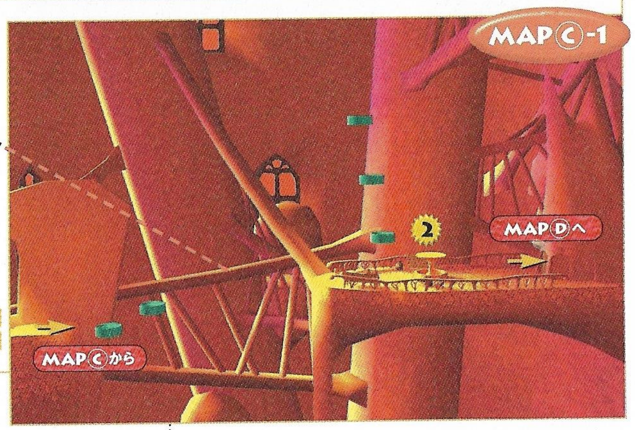
夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	1個

消える足場からつむじ風に行くときは、フラムゥを使って2段ジャンプする必要がある。すぐにジャンプしないと、つむじ風には行けない。



MAP Ⓒ-1

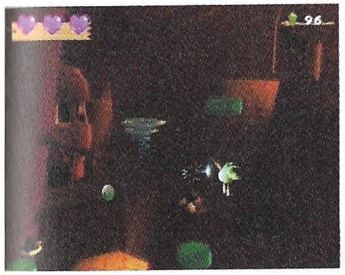
消える足場からジャンプしてフラムゥを捕まえたら、すぐに2段ジャンプでつむじ風へ行く。タイミングさえ合えば、簡単に行けるはず。



夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

1 落ちる前に卵をゲットする

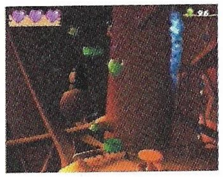
消える足場の奥側にあるンガポゴの卵は、先にいるフラムゥを利用する。フラムゥは、いったんつむじ風に入って、降下しながら捕まえよう。フラムゥを卵にぶつけるときも、足場が消える前に、ササルンを避けながらぶつける必要がある。正確な操作が要求されるのだ。



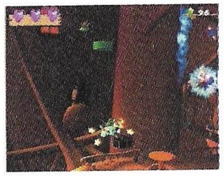
← 足場はすぐに消えてしまうので、すばやくジャンプ。フラムゥはジャンプ降下中に捕まえよう。

2 ここは根気が大切だ

ビジョン4『ジョイラント大遊園地』に似たパズル。足場の横にいるフラムゥを使った2段ジャンプを繰り返して最上段の足場まで行き、フラムゥを右のスイッチにぶつける。あとは、落ちながら同じようにフラムゥをぶつけて残りのスイッチを作動させれば、MAPⒹへの扉が開く。

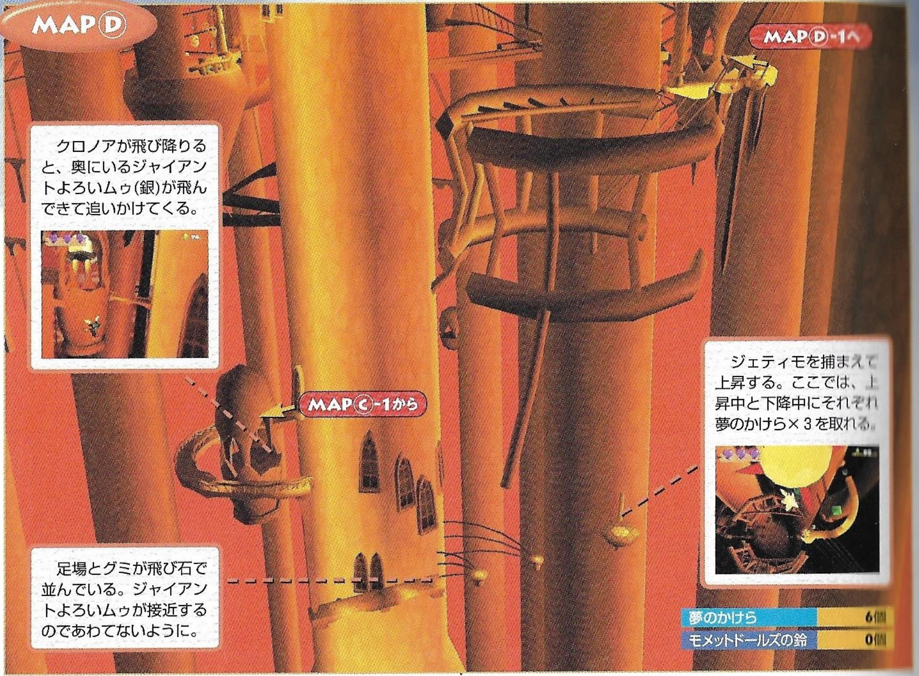


← 2段ジャンプはすばやく行う。最上段のフラムゥを捕まえたら、すぐにスイッチへ投げよう。



→ あとは消える足場を降りながらフラムゥを3匹ともスイッチにぶつければ、同時に作動させられる。

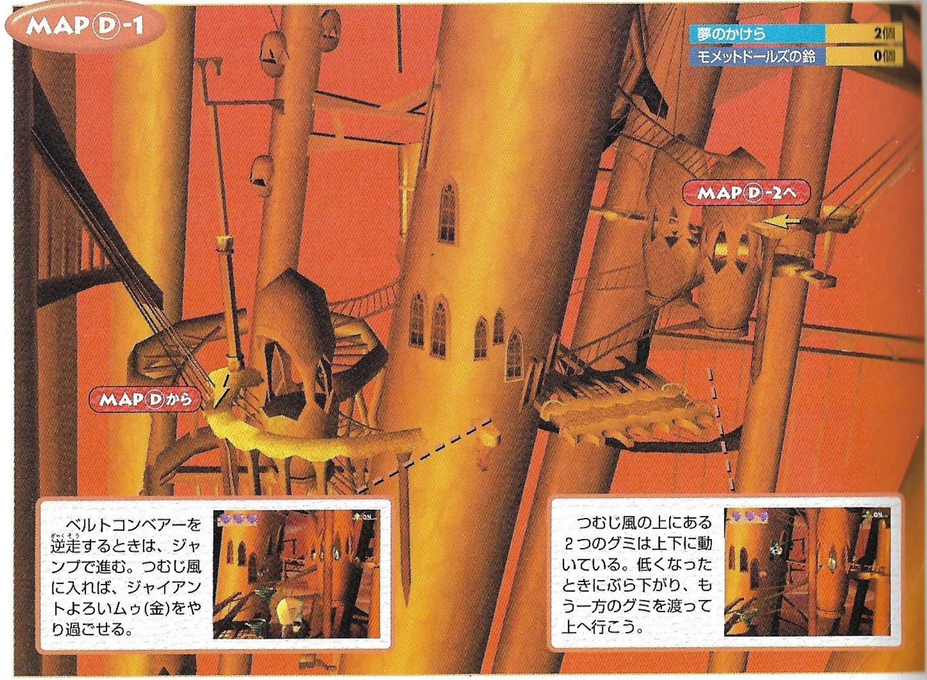
STORY CAPTURE
●ストーリー攻略／哀しみの国



クロノアが飛び降りると、奥にいるジャイアントよろいムゥ(銀)が飛んできて追いかけてくる。

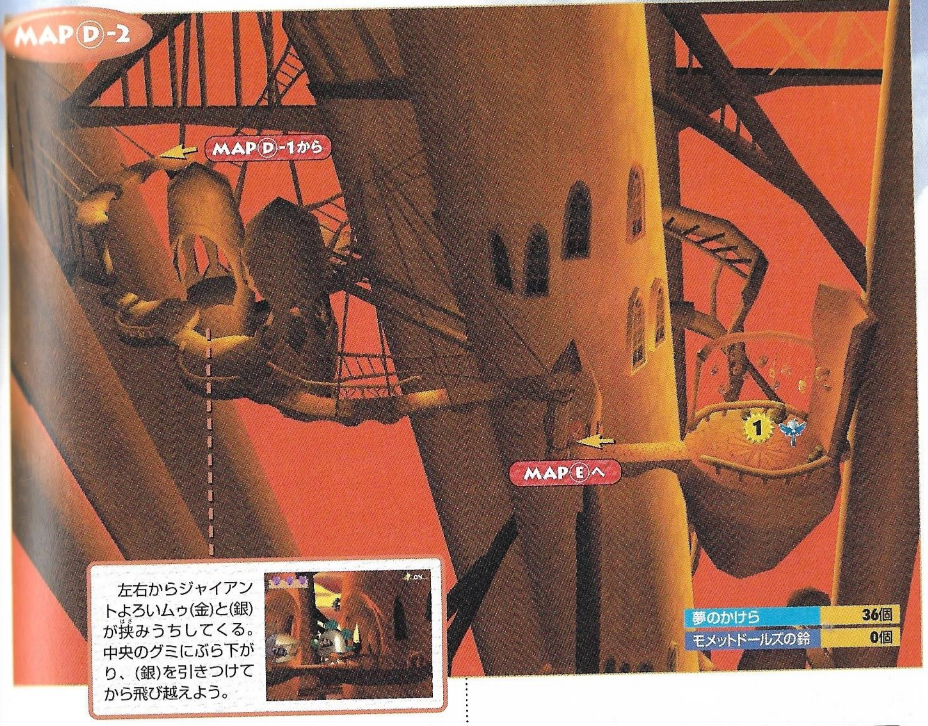
ジェティモを捕まえて上昇する。ここでは、上昇中と下降中にそれぞれ夢のかけら×３を取れる。

足場とグミが飛び石で並んでいる。ジャイアントよろいムゥが接近するのであわてないように。



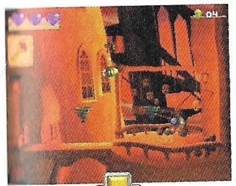
ベルトコンベアーを逆走（ぎゃくそう）するときは、ジャンプで進む。つむじ風に入れば、ジャイアントよろいムゥ(金)をやり過ごせる。

つむじ風の上にある２つのグミは上下に動いている。低くなったときにぶら下がり、もう一方のグミを渡って上へ行こう。

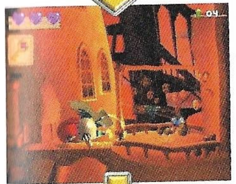


左右からジャイアントよろいムゥ(金)と(銀)が挟（はさ）みうちしてくる。中央のグミにぶら下がり、(銀)を引きつけてから飛び越えよう。

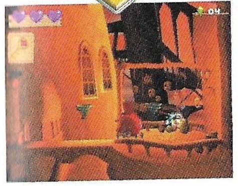
1 効果的な敵の倒し方&夢のかけらの集め方



段差から飛び降りてそのままつむじ風に。ここでフラムゥを捕まえて、２匹のジャイアントよろいムゥが来る前に、２段ジャンプでカギを取る。

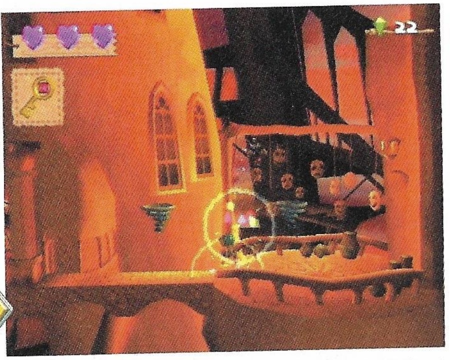


フラムゥを捕まえたら、２段ジャンプか、地上で直接ぶつけてよろいをはがしていく。まずは、両方のよろいだけをはがしていこう。



ジャイアントムゥを１匹だけ倒（たお）してから、鏡（かがみ）の精（せい）を割る。このとき、まちがっても、鏡（かがみ）の精（せい）を割る前に夢のかけらを取らないようにしよう。

追（お）ってくるジャイアントよろいムゥ(金)と(銀)がここに来たら、つむじ風を使ってフラムゥを捕まえる。これでよろいをはがすのだ。両方のよろいをはがしたら、片方のジャイアントムゥを倒（たお）し、鏡（かがみ）の精（せい）を割ろう。

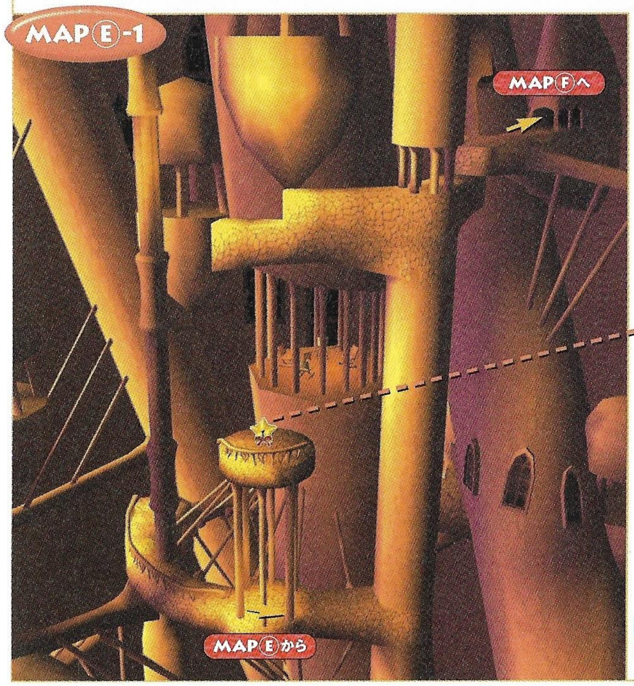


つむじ風に入って空中のフラムゥを捕まえ、残りのジャイアントムゥを倒す。それから、すべてのかけらを取ろう。

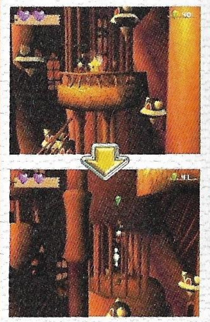


ギガササルンが左右に動いている場所では、通路のくぼみに隠れてやり過ごす。ハート小とコインがあるので、両方ともゲットしよう。

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個



メガササルンが回っている場所では、キットンを捕まえて上へ行く。メガササルンと同じぐらいの速度で上昇していけば、ぶつからずにすむ。途中には、鈴などのアイテムもある。



途中の足場の上の鈴をゲット。

夢のかけら×3もある。

夢のかけら	3個
モメットドールズの鈴	1個

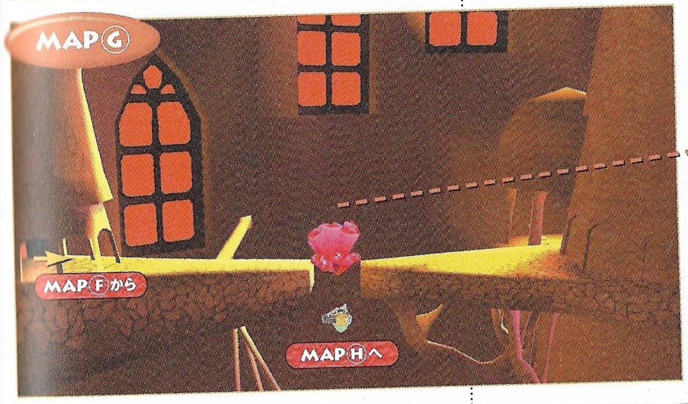


消える足場の先には夢のかけら×3が。スラッツァのブーメランに注意しよう。

グミからグミへと渡る場所では正確な操作が必要。なお、スラッツァのブーメランは当たっても落ちない。



夢のかけら	7個
モメットドールズの鈴	1個



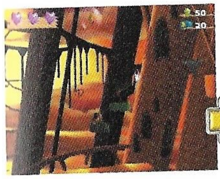
赤いリクリ岩の上に立って、奥にいるフラムゥ3匹にリクリをぶつける。フラムゥは空中でいったん止まるので、そのときを狙おう。



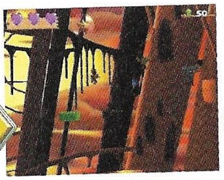
夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

1 タイミングがシビアなアイテム活用法

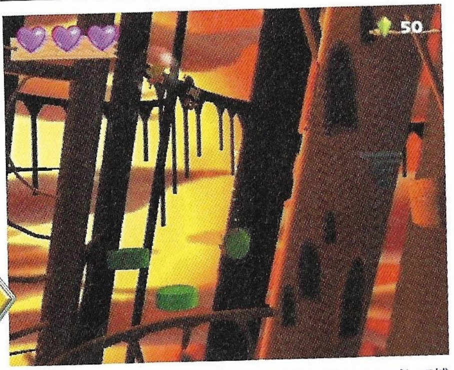
消える足場が3つある場所では、上空に鈴がある。これを取るには、フラムゥを使った2段ジャンプが必要だ。フラムゥが低い位置に降りてくるまで、消える足場の上をジャンプで移動し続けて、タイミングを計ることがポイント。



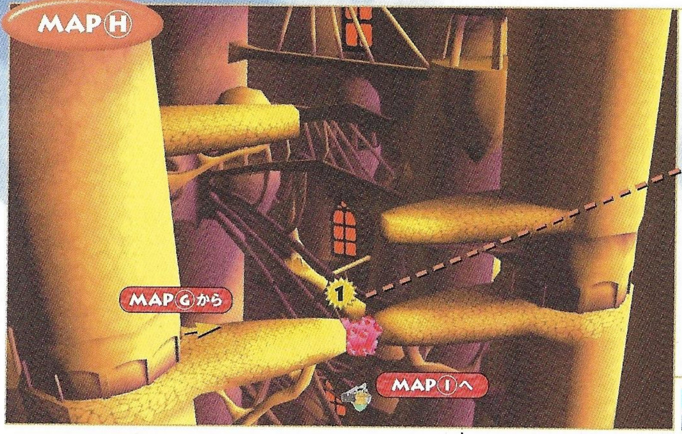
消える足場に乗ると上のほうにフラムゥが現れる。下がってくるまで待とう。



落ちないように足場を移動しつつ、フラムゥを捕まえるタイミングを計る。

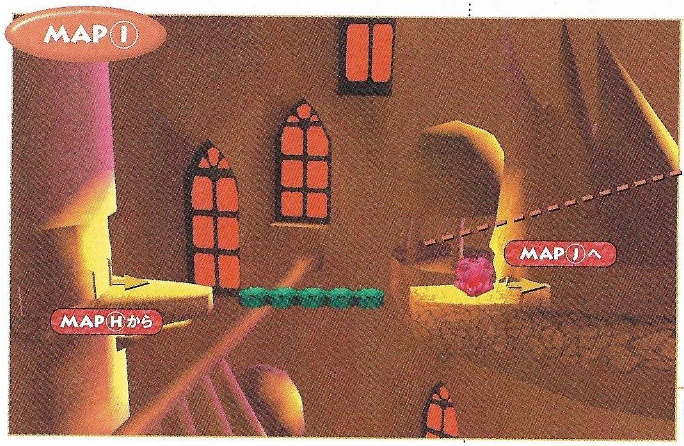


フラムゥが下がってきたら、右の足場からジャンプして捕まえる。そのまま、すぐに2段ジャンプして鈴を取る。



赤いリクリ岩がじゃまでフォードンに入れない。リクリをMAPにいるすべての敵にぶつけて、リクリ岩を破壊しよう。ポイントは、リクリが戻ってくる間にグミを使って、上段へすばやく登っていくことだ。

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個



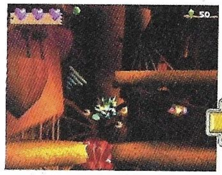
ここでもリクリを赤くして、リクリ岩を破壊する。消える足場下のフラムゥは、足場が消えたときに２段ジャンプでぶつける。



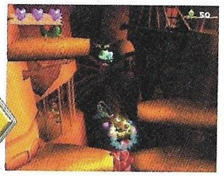
夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	0個

1 こうしてリクリを赤くする

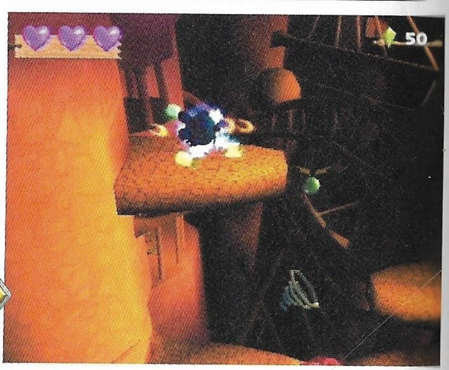
MAPⒾのリクリを赤くするには、消える足場からすべてのフラムゥにぶつけていけばよい。MAPⒽのリクリを赤くするには、ちょっとした工夫が必要だ。リクリをフラムゥにぶつけている間に、グミを使ってすばやく登っていこう。



↑ リクリを右のフラムゥにぶつけている間にフラムゥを使って２段ジャンプ。



↑ ２段ジャンプで下のフラムゥにリクリをぶつけながら左上の足場へ。



↑ さらにスピンクルにぶつければ、リクリが赤くなる。そして、赤いリクリ岩にリクリをぶつけよう。

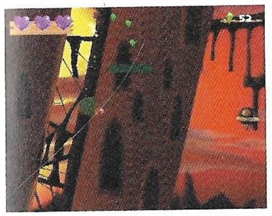


連続ジャンプで空中の夢のかけらを取る場所は、リズムよく、ジャンプ→風だま→ジャンプを繰り返していこう。ササルンも、同じように避けていく。

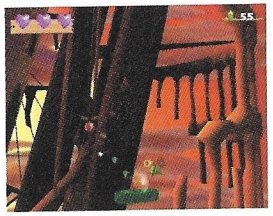
夢のかけら	12個
モメットドールズの鈴	1個

1 グミを使って夢のかけらを取る

ぶら下がると横に移動し始めるグミを使って移動するMAPでは、高度なテクニックで夢のかけらや鈴を取っていくことになる。落下中、グミにぶら下がるタイミングに注意しながら、慎重に進んでいこう。



← 空中でフラムゥを捕まえたら、すばやく２段ジャンプで夢のかけらを取る。消える足場には、グミに戻れるようにタイミングを合わせて着地しよう。



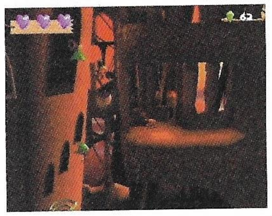
→ ジャンプ落下中に夢のかけらと鈴を取りながら消える足場に降りて、テットンを捕まえる。そのまま上昇し、グミにぶら下がろう。

2 上をめざして2段ジャンプ

テットンとフラムゥ、スラッツァを使って上へ登っていく。テットンを捕まえてつむじ風に行き、フラムゥを捕まえる。これを使った２段ジャンプで、右の足場にいったん降りる。さらに、スラッツァを使って２段ジャンプで上へ行く。



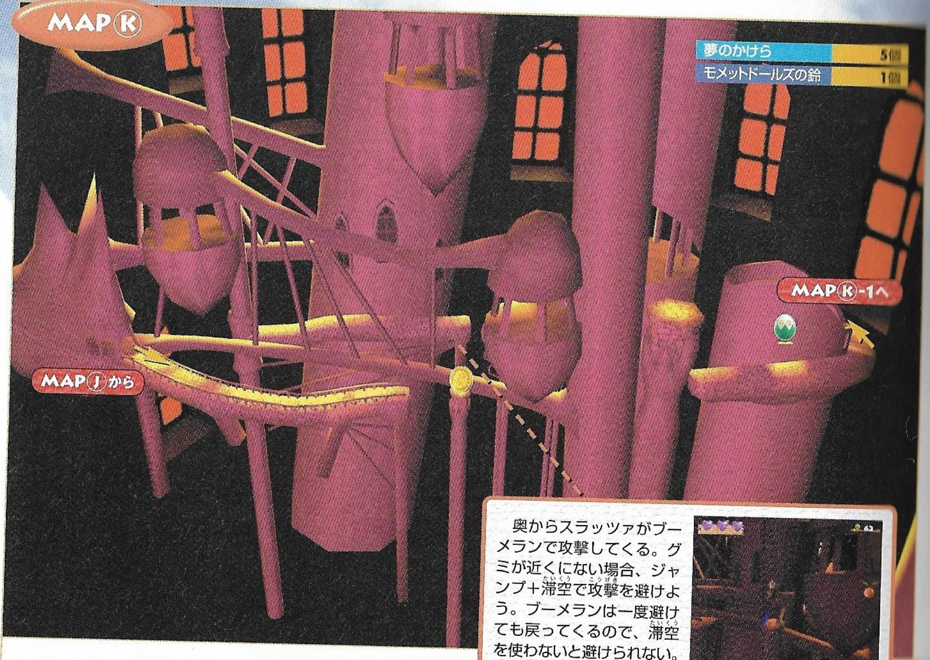
← つむじ風でジャンプしながら近くのフラムゥを捕まえることは簡単だ。その後は、余裕を持って２段ジャンプして右の足場へ降りればよい。



→ ブーメランに注意しながらスラッツァを捕まえたら、２段ジャンプでテットンに捕まえて上昇。スラッツァのいる場所にはコインもある。

MAP Ⓚ

夢のかけら	5個
モメットドールズの鈴	1個



奥からスラッツァがブーメランで攻撃してくる。グミが近くにない場合、ジャンプ＋滞空で攻撃を避けよう。ブーメランは一度避けても戻ってくるので、滞空を使わないと避けられない。

MAP Ⓚ-1

夢のかけら	0個
モメットドールズの鈴	1個

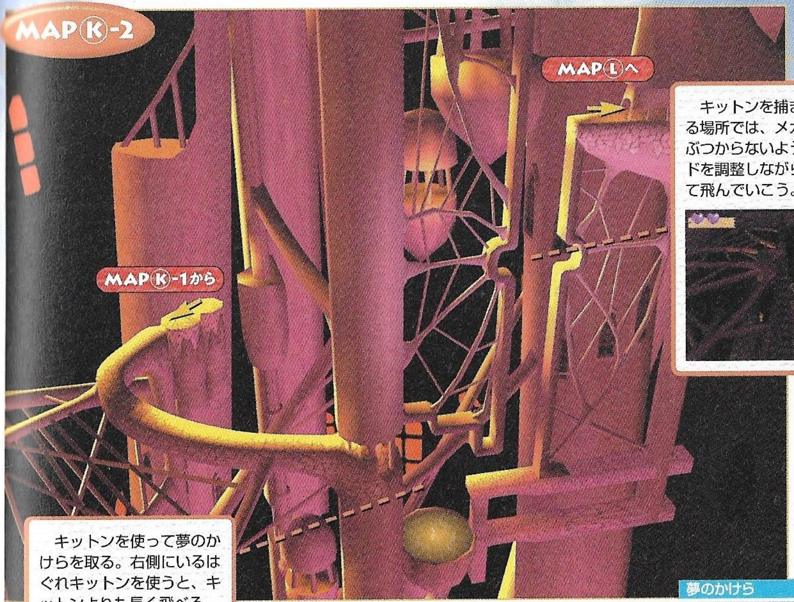


回転する足場では、前方からスラッツァがブーメラン攻撃をしてくる。攻撃が戻るときにジャンプで進もう。

画面奥に見えるンガポゴの卵は、その先にいるスラッツァを捕まえてぶつける。卵が見えたら、スラッツァを投げる。卵の中には鈴が入っているので、取り忘れないようにしよう。

フラムゥを使って２段ジャンプし、テットンを捕まえる。これで上昇し、ジェティモでMAPⓀ－２に行こう。ジェティモを捕まえるときは、少し高い位置でテットンを投げるとよい。

MAP Ⓚ-2

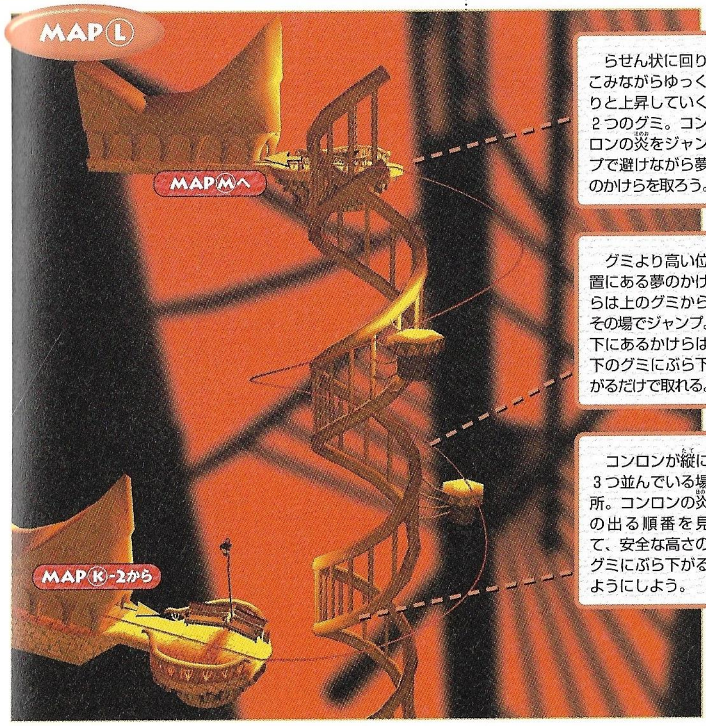


キットンを捕まえて上昇する場所では、メガササルンにぶつからないように、スピードを調整しながら上に向かって飛んでいこう。

キットンを使って夢のかけらを取る。右側にいるはぐれキットンを使うと、キットンよりも長く飛べる。

夢のかけら	8個
モメットドールズの鈴	0個

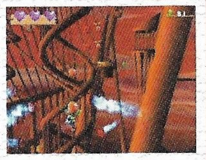
MAP Ⓛ



らせん状に回りこみながらゆっくりと上昇していく２つのグミ。コンロンの炎をジャンプで避けながら夢のかけらを取ろう。



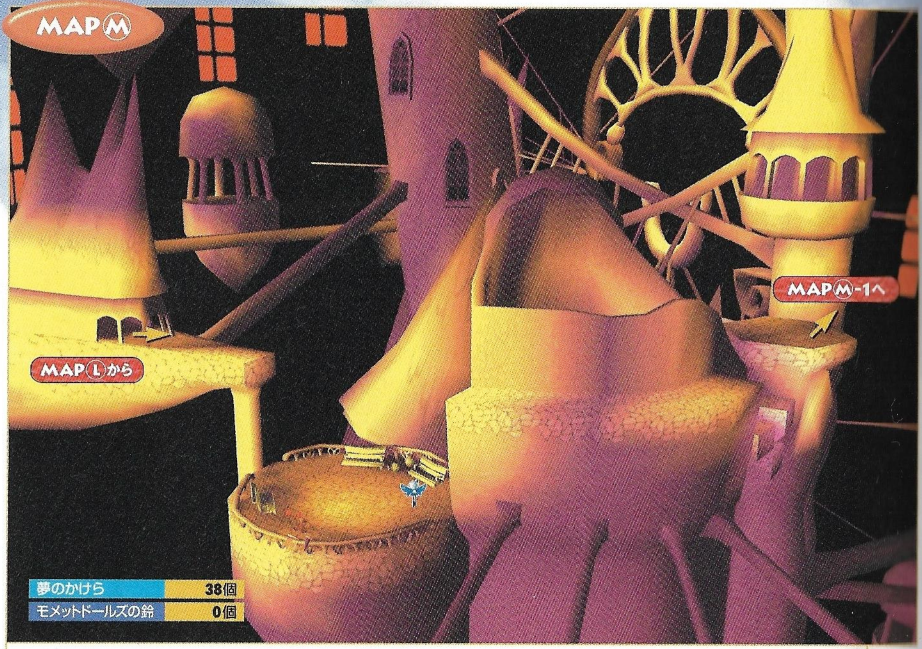
グミより高い位置にある夢のかけらは上のグミからその場でジャンプ。下にあるかけらは下のグミにぶら下がるだけで取れる。



コンロンが縦に３つ並んでいる場所。コンロンの炎の出る順番を見て、安全な高さのグミにぶら下がるようにしよう。



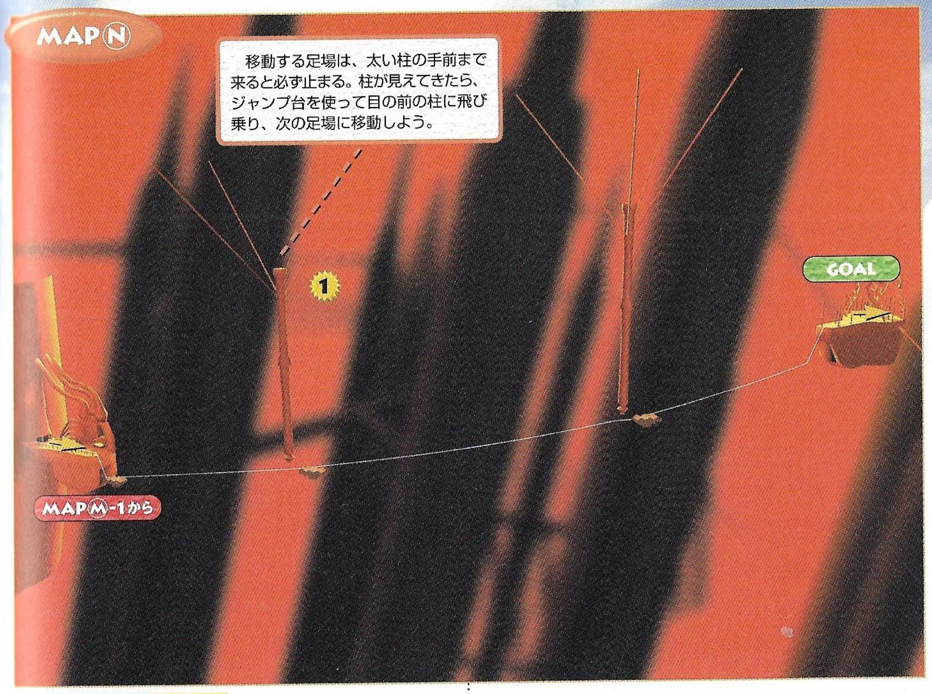
夢のかけら	10個
モメットドールズの鈴	0個





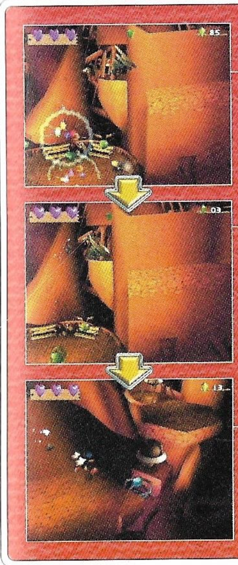
はぐれキットンを捕まえ、反時計回りに回転するギガササルンの間に入り、上部のくぼみ内にある鈴を取りにいく。ジャンプボタンは連打しないで、ゆっくり押そう。

つむじ風の上にメガササルンがいる場所では、上空にもメガササルンがいる。ぶつかりそうな場合は、滞空を使って避けよう。



移動する足場は、太い柱の手前まで来ると必ず止まる。柱が見えてきたら、ジャンプ台を使って目の前の柱に飛び乗り、次の足場に移動しよう。

夢のかけらの効果的な集め方



ジャイアントスピンクルで

ジャイアントスピンクルは、フラムゥを使った2段ジャンプで倒す。このとき先に鏡の精を割って、地面に落ちた夢のかけらを取る。

鏡の精を使うと

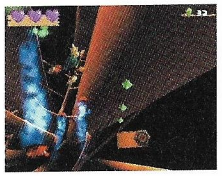
かけらをすべて取ったら、グミを使ってフラムゥを捕まえる。このフラムゥを使った2段ジャンプで、右上のつむじ風に入ろう。

かけらをすばやく集めよう

空中で夢のかけらを取って着地。右に移動してつむじ風の中にある夢のかけら大を取る。鏡の精の持続時間中にすべて取れるはず。

1 空中のかけらを取り逃すな

MAPⓃでは、移動する足場にあるジャンプ台を使って夢のかけらを取ることになる。取りにくい場所は2か所。最初は、夢のかけら×6が3個ずつずれて並んでいる場所。上の3個を取ってから滞空で前進し、残りのかけらを取ろう。次のコンロン手前に並ぶ夢のかけら×3は、足場が近づくまで待ち、近づいてからジャンプ台に乗れば、炎を避けながら取れるだろう。

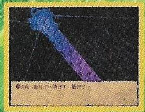


← 3個取ったあと、滞空しながら落下の軌道を右にずらす。これで、残りの3個も取ることができる。



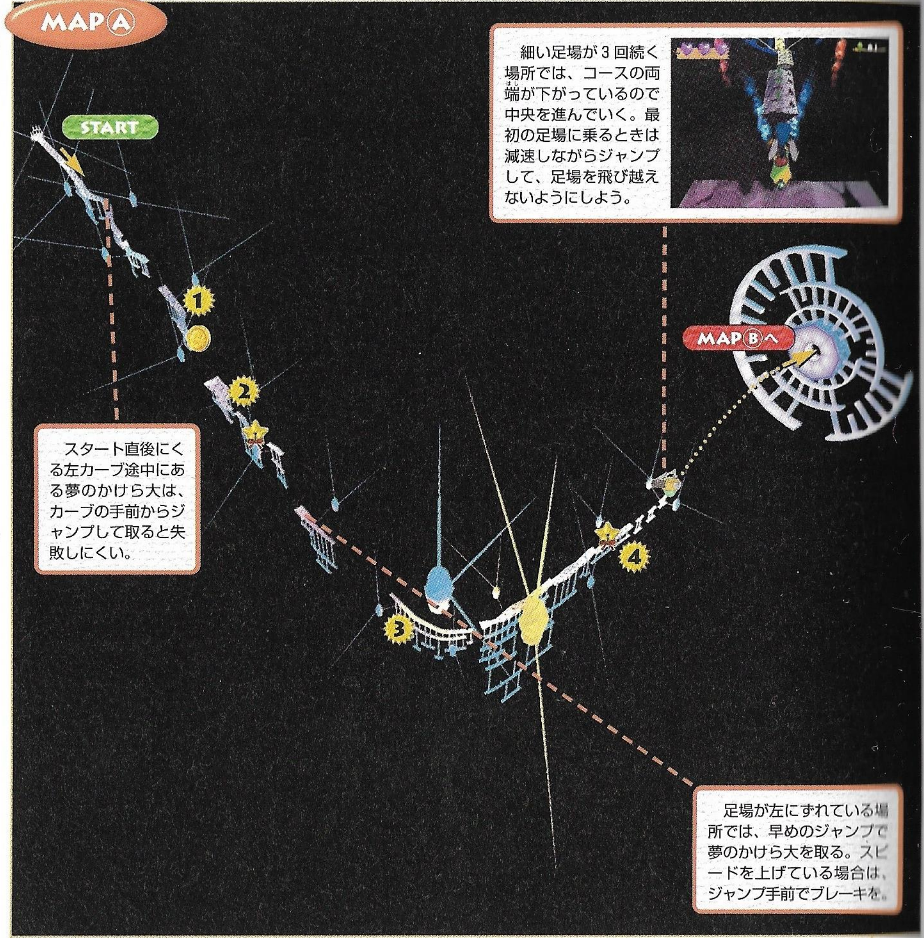
→ 移動する足場に降りて待ち、かけらに近づいたらジャンプ。これで、コンロンの炎も避けられる。

VISION 21 忘れられた道～誰かを助けるために～





最終ボス直前のビジョンは、フロートボードに乗って進むことになる。これまでの強制スクロールステージよりもMAPが広く、コース自体も狭くなっている。



細い足場が3回続く場所では、コースの両端が下がっているので中央を進んでいく。最初の足場に乗るときは減速しながらジャンプして、足場を飛び越えないようにしよう。

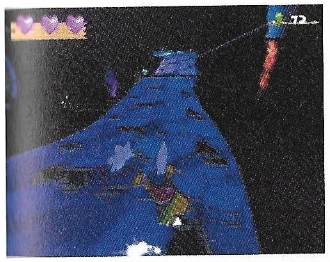
スタート直後にくる左カーブ途中にある夢のかけら大は、カーブの手前からジャンプして取ると失敗しにくい。

足場が左にずれている場所では、早めのジャンプで夢のかけら大を取る。スピードを上げている場合は、ジャンプ手前でブレーキを。

夢のかけら	69
モメットドールズの鈴	2

1 加速はひかえめに

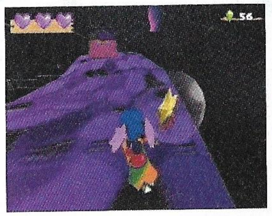
このMAPでは方向キーを前に入れると、ボードが加速する。しかし、コース上に落ちているアイテムは、端のほうにある場合が多く、加速すると取りそこねやすくなる。しかも、強制スクロールのために、取り逃したアイテムを取り直す場合、直前に時計を取った場所からやり直す必要がある。その手間をできるだけかけないように、加速したときは、ブレーキやジャンプ滞空を使ってスピードを落とし、慎重に進んでいくようにしよう。



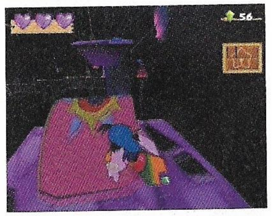
コースの前方を常に注意して、いつでもブレーキをかけて進行方向を変えられるように準備をしておこう。

2 鈴を取ったらすぐ左へ

2回目のジャンプ台を越えたコンロンのすぐ先、コース右端の鈴を取ったあとは、すぐに左に曲がらないと、その先のトランポリンに乗れなくなってしまう。減速しながら左に進んで、トランポリンに乗るようにしよう。



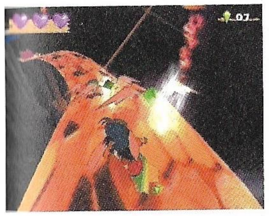
鈴を取る時点ですでに少し左を向いているのが、理想的なラインどりだ。ドリフトぎみに進んでボードの後ろで鈴を引っかけるような感じにしよう。



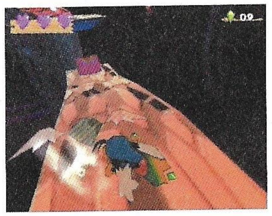
減速しながら左に曲がってトランポリンに乗ろう。このとき、ブレーキをかけないと、トランポリンに乗れないで落下してしまうこともある。

3 夢のかけらが逃げていく

トランポリンには、逃げていく夢のかけらが現れる。ここは、ジャンプしたりせずに、コース中央を加速しながら進んで追いかけよう。ブレーキをかけてしまうと、夢のかけらに追いつけなくなってしまうので注意。



コース中央を進みながら微妙に左右に動いて、前方を走る夢のかけらを取る。このとき、コースアウトしないように注意して進む必要がある。



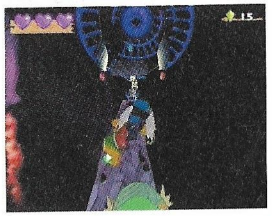
先頭の夢のかけら大まで取ると成功。かけら大を取るときは、その先のトランポリンに乗ることを考えて、コース中央から左に行きすぎないように。

4 フラムゥを使って……

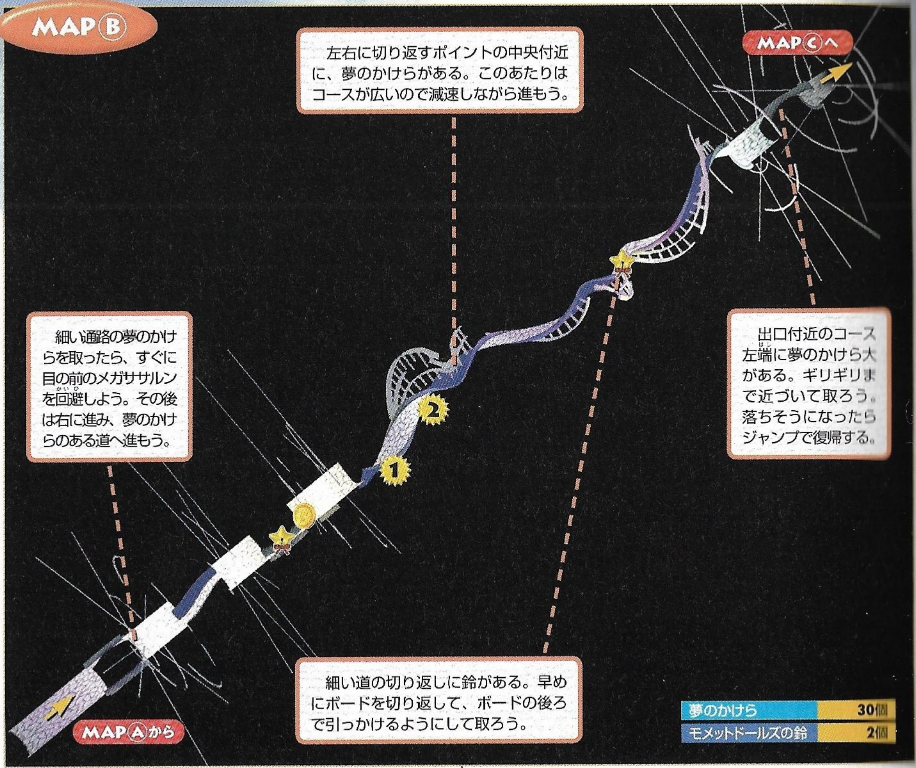
コース上にフラムゥが出てきたら、すぐに捕まえて、上の段差に向かって2段ジャンプ。この足場には夢のかけら大と鈴がある。2段ジャンプのあとには、滞空しながら方向キーの下を入れて、着地する場所を調整しよう。



フラムゥは左から右に動くので、右寄りに進んで待とう。風だまは、フラムゥを捕まえそこねないように、近くまで引きつけてから撃つこと。

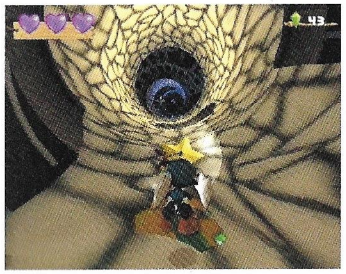


段差から落ちる前にジャンプして、すかさず2段ジャンプで上の段差へ。早めにジャンプしないと、夢のかけらを飛び越すことがあるので注意しよう。



1 アイテムは体当たりで取る

ボードで移動中に加速している場合は、方向キーを短く入れただけで大きく動いてしまう。アイテムが遠くにあるうちに方向キーで微調整すると、蛇行してしまう恐れが高く、結果的にアイテムを取れなくなることも多い。進行方向にアイテムが見えた場合は方向キーを入力せず、近づいてきてから体当たりして取ろう。



取るまでは安心できない。ブレーキをかけるなどして、直前までアイテムに向かって進もう。

2 方向キーを長めに入れる

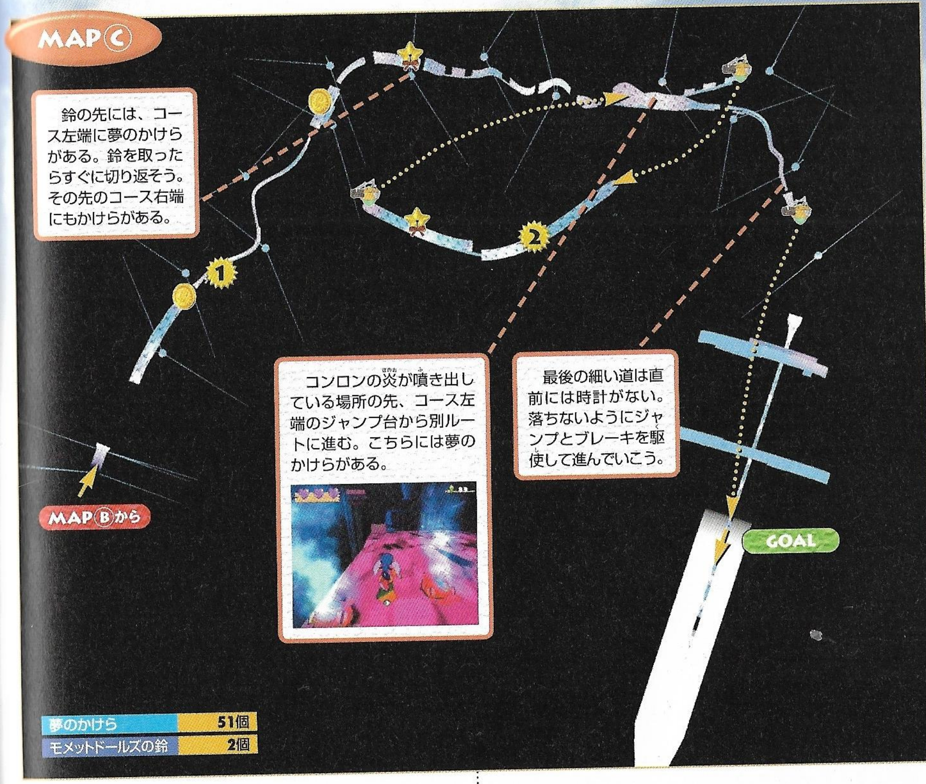
コースがらせん状に曲がりくねっているところでは、方向キーを長く入れないと、曲がりきれずに落下してしまう。落ちると思ったときは、ブレーキをかけながら曲がるようにして、少しでも長く方向修正ができるようにしよう。落ちそうになったら、ジャンプ滞空を使うこと。コースが蛇行していれば復帰も可能だ。



前方に意識を集中して、落ちないように気をつけつつも、コース上のアイテム位置を確認しよう。

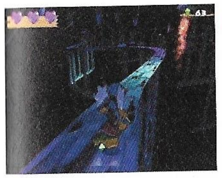


難関は左右の切り返し部分にアイテムがある場合。おちついて操作し、コースアウトしないように。

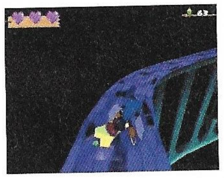


1 方向キーを短く入れて小刻みに

トランポリン台を越えたあとに、細長い道がある。一応、リスタートできるうえにコインも取れるが、ラインどりは難しい。落ちないコツとしては、方向キーを短く入れてボードを小刻みに動かすこと。曲がったあとはボードの向きと反対側に方向キーを短く入れて、ボードの体勢を固定するように努めよう。



緩いカーブでは、方向キーを短く入れてボードを曲げる。反動を抑えるために逆方向に入れよう。



左右の急カーブでは思いきり曲がろう。落ちそうになったら、ジャンプしてコース復帰を狙う。

2 夢のかけらを追いかける

別ルートでは、羽のついた夢のかけらを追いかける。すべてを取るためには、なるべくフロートボードを曲げずに加速していくこと。ここには何度でも来られるのだが、逃げる夢のかけらは最初の１回しか出ないので、こちらを優先しよう。２つのコンロンの炎の間をうまく通過すれば、ダメージも受けずに近道ができる。



コンロンの炎のちょうど真ん中を通ればダメージを受けない。ここを通って加速しよう。



ギガササルンの左側ギリギリを通過して、夢のかけら大を取る。大きく避ける必要はない。

VISION 22 涙の行末～哀しみの王～



最後の敵である哀しみの王は、２つの形態を持ってクロノアに戦いを挑んでくる。どちらの形態もそれほど強力な攻撃はしてこないので、慣れれば苦戦はしないだろう。

シェルモード



BOSS ネモムゥを投げつけろ

ガレキといっしょに召喚される、ネモムゥを捕まえてボスぶつければよい。ただし、哀しみの王との距離が開きすぎていると、狙いが定めにくくなってしまうので、なるべく近くに寄ってきたときにネモムゥをぶつけよう。



左右に動く哀しみの王の動きを予測して投げつける。投げたあとは、ネモムゥをふたたび捕まえて次の攻撃に備えよう。

攻撃パターン紹介

ネモムゥ召喚



トゲのついた瓦礫とともに召喚されてくる。ネモムゥを捕まえる場合は、瓦礫に当たらないように。

パンチ攻撃



クロノアに接近して[illegible]左右移動で避け[illegible]ジャンプのタイミング[illegible]わないと、叩き落[illegible]

ネモムゥの取り方



瓦礫が並んでいる場合は…



間を進んでネモムゥを捕えよう!



点在しているときは回りこみキャッチ!



捕まえたら投げつけよう

STORY CAPTURE

●ストーリー攻略／哀しみの国





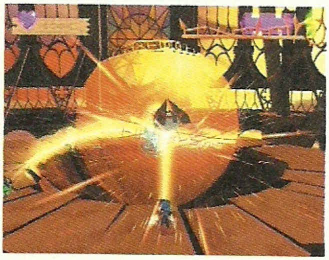
弱点は障壁にある突起物!

哀しみの王を囲っている球体の障壁部分から出ている突起物が、唯一の弱点。スフィアモードのときは、哀しみの王が操るビットを捕まえて、弱点を攻撃することになる。

ビットは後ろに回りこんで捕まえよう。哀しみの王との戦いでは、レオリナの力を借りてリングがパワーアップしているため、一度ビットを投げても手もとに戻ってくるのだ。突起物から放出される光に注意しながら、タイミングよくジャンプして突起物にぶつけていこう。



ビットは前方から風だまを当てるか、ジャンプで飛び越えて捕まえる。確実に行うなら、硬直させてからだ。



投げたビットはクロノアの動きに合わせて移動する特性がある。高い位置の突起物を攻撃する場合に利用しよう。

攻撃パターン紹介

ビット攻撃



2つのビットが体当たりしてくる。横方向への高速移動や頭上からの急降下など、複数のパターンがある。

回転攻撃



クロノアがビットを奪ったあとの攻撃。最大4本の光を放出して回転。光に当たるとダメージを受ける。

【スフィアモード】隠しハートの取り方

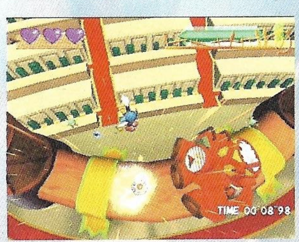


COLUMN 6 モメット・ハウスで楽しもう

ビジョン6『ジョイラント中央広場』をクリアしたあとに出現する『モメット・ハウス』。ここでは、ボス戦やメモリアル画像の鑑賞などができるのだ。余裕があったら、モメット・ハウスに訪れてみよう。

楽しみ方1 【大幻獣館でボス戦を楽しもう】

モメット・ハウスが現れた時点で遊べるアトラクションが大幻獣館。ここでは、本編で倒したボスと再戦することができる。倒すまでの時間も記録されるので、友だちとクリアタイムを競うこともできるのだ。



本編で倒したボスと再び戦うことができる。ボスの攻撃パターンは、本編と変わらない。最速クリアに挑戦してみよう。



本編をクリアすると…

最終ボスである哀しみの王を倒せば、エンディングに突入。ここでセーブしたデータをロードしてモメット・ハウスに行く。

トータルタイムアタックができる



すると、哀しみの王との戦いもアトラクションに加わり、全部のボスを倒すまでのトータル時間も表示されるようになる。

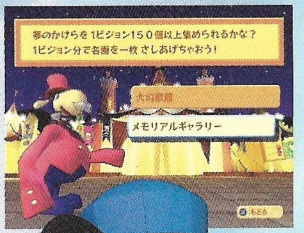
楽しみ方2 【メモリアルギャラリーで画像鑑賞】

本編のどこかのビジョンで夢のかけらを150個以上集めると、モメット・ハウスのアトラクションにメモリアルギャラリーが追加される。ここで見られる画像は全部で19枚。各ビジョンで夢のかけらを150個以上集めれば、画像が1枚ずつ追加されるのだ。なお、エンディングを見たあとでも画像を増やすことができる。

画像の入手条件
ひとつのビジョンで夢のかけらを150個以上集める



最初はどこでもよいので、とにかく夢のかけらを150個以上集めてみよう。そして、モメット・ハウスに行くのだ。



ひとつのビジョンで夢のかけらを150個集めると、画像が1枚ずつ追加される。腕を磨いて、すべての画像を入手しよう。



グラフィックはP.182で紹介してるよ!

KLONOA2 Lunatea's Veil

EXTRA CAPTURE

エキストラモード攻略



EXTRA VISION 1
ジョイジョイタワー～クロノア旋風大作戦～



出現条件　モメットドールを6個集める

【基本操作の応用が試される】

ストーリーが中盤くらいまで進んだ時点で遊べるようになるのが、この『ジョイジョイタワー』だ。普通にゴールをめざすだけなら、他のビジョンと同じような感覚でプレイしていけばよい。ただし、ここで夢のかけらを150個集める場合には、2段ジャンプの特性を完全に把握しておかなければならない。『ジョイジョイタワー』で必要になる、3種類の2段ジャンプテクニックを紹介しておく。マスターして『ジョイジョイタワー』に挑もう。



ここでは、夢のかけらを取る場合、ジャンプ移動はもちろん、高く2段ジャンプができるかどうかが重要になる。

夢のかけらは、比較的取りやすくなっている。普通にプレイしても、最低100個は取れるようになっている。

テクニック 1
空中2段ジャンプの高さを伸ばす

空中にいるグミを使って2段ジャンプをする場合、基本的には、空中の敵を使っての2段ジャンプの場合と変わらない。ただし、ジャンプ位置はグミの位置に決まってしまう。上昇中に捕まえてそのまま2段ジャンプすれば、グミの上部から2段ジャンプするような感じになり、高さは1キャラ分ほど高くなる。反対にグミにぶら下がってしまうと、2段ジャンプは低くなり、高さと飛距離が短くなってしまうのだ。



敵を使った空中2段ジャンプでも、同様のことがいえる。この場合は、空中で捕まえてもジャンプ上昇が終わるまで待つことが大事。



テクニック 2
連続2段ジャンプを練習しよう

空中で縦、もしくは斜めに並んでいる敵を使って上に向かう場合のテクニック。基本的には、空中2段ジャンプを繰り返すだけだ。ただし、これも上昇中か下降中によってジャンプの高さと敵を捕まえるタイミングが異なる。空中に並んでいる敵を捕まえる場合は、最後の1匹だけを上昇中に捕まえるようにしよう。そうすれば、タイミングを一定間隔に近づけられるうえ、余裕を持って2段ジャンプができる。



上昇中に捕まえてしまうと、次を捕まえるタイミングが狂いやすい。上昇中に捕まえるのは、タイムアタックに挑戦するときだけにしよう。



テクニック 3
エルビルを使って連続2段ジャンプをする

エルビルを使って空中2段ジャンプする場合は、捕まえたあとにすぐジャンプボタンを押さないことが重要。すぐにボタンを押してしまうと、エルビルの上昇力がなくなってしまい、低い2段ジャンプになってしまうのだ。

また、エルビルでの2段ジャンプから再びエルビルを捕まえて2段ジャンプをする場合も同様。ただし、2回目のエルビルでの2段ジャンプは、焦らずにしっかりと方向を定めよう。



エルビルを使って2段ジャンプすれば、高い位置の敵を捕まえることが可能だ。



EXTRA CAPTURE
エキストラモード攻略　ジョイジョイタワー



2段ジャンプの高さを調整することが重要だ!

POINTⒶにある夢のかけら大を取るには、グミを使って高く2段ジャンプすること。手前のグミから2段ジャンプ上昇中にいちばん上のグミを捕まえ、ぶら下がり動作に入る前に、もう一度ジャンプボタンを押せば取れる。この先は、つむじ風を経由(けいゆ)して対岸に渡ろう。

対岸ではエルビルを使って上にいる2匹のフラムゥを捕まえながら空中2段ジャンプを繰(く)り返し、夢のかけら大×3を取る。フラムゥはどちらも上昇中に捕まえないと、夢のかけら大まで届かない。これを取ったあとは、再びエルビルでの2段ジャンプして上のフラムゥを捕まえ、上にある夢のかけら大×3を取る。

最後は鏡(かがみ)の精(せい)を割ってからキットンを捕まえ、パージがじゃまする夢のかけら小を取ればこのMAPは終了。このとき、下のかけらから取ってUターンする感じに移動すると取りやすい。



POINT Ⓐ

スタート地点付近にある夢のかけら大は、2段ジャンプの最高点でしか取れない。

POINT Ⓑ



エルビルは2回使う。夢のかけら大を取ったら、下まで降りてフラムゥを捕まえよう。



POINT Ⓒ

鏡(かがみ)の精(せい)の効果時間には余裕(よゆう)がある。パージにぶつかったら、一度上昇して再挑戦しよう。



「テクニック2」を使って出口の上の部屋を目指す

スタート地点の先にあるPOINTⒶでは降下中(こうかちゅう)にテットンを捕まえ、ササルンの下を通過することがポイント。これで、夢のかけら大を取れる。対岸に渡ったら、フラムゥを捕まえて、ジャンプでよろいムゥ(金)、(銀)をジャンプで飛び越えて進む。この2匹は相手にしても意味がないので、やり過ごしてしまうのがいちばんだ。

トランポリン(小)×4の先にあるPOINTⒷでは、P.167で説明したテクニック2を使い、夢のかけら大を取る。このとき、いちばん上のフラムゥを上昇中に捕まえないと、夢のかけら大まで届かないので注意しよう。これを取ったら、同じ要領(ようりょう)で上にある部屋へ進む。

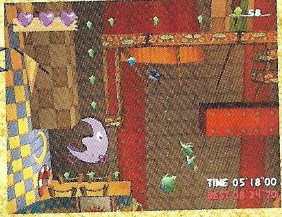
POINTⒸでは、奥にいるキットンを使って上の足場に登ってスイッチを作動させる。そのあとは、下のキットンを捕まえて右のスイッチ、風だまで左のスイッチを作動させて扉(とびら)を開こう。



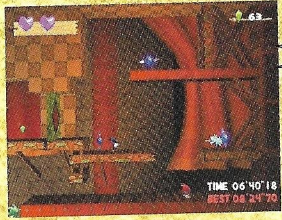
POINT Ⓐ

手前でジャンプし、降下中にテットンを捕まえれば、失敗せずに夢のかけら大が取れる。

POINT Ⓑ



夢のかけら大を取るときは、ジャンプの頂点で滞空する。ぎりぎりまで滞空すること。



POINT Ⓒ

仕掛けは本編と変わらない。キットンを投げて右のスイッチを作動させるのがポイント。

MAP Ⓒ



EXTRA CAPTURE

エキストラモード攻略／ジョイジョイタワー

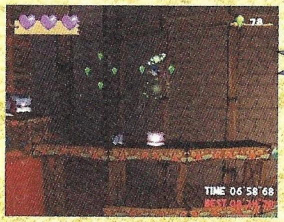
エルビルでのジャンプで夢のかけらをすべて取る

このMAPでは、おもにドキドキブッピィとエルビルを使って夢のかけらを取る。

POINTⒶでは、手前のドキドキブッピィをブッピィ岩に投げたあと、後ろにいる２匹のドキドキブッピィを使って、上空の夢のかけらを２段ジャンプで取る。着地のときに、ブッピィの爆発に巻きこまれないように注意しよう。

先のつむじ風地帯では、４つめと７つめのつむじ風で進行方向とは逆に、最後のつむじ風で進行方向に方向キーを入れれば、すべての夢のかけらを取れる。最後のつむじ風付近にいるエルビルは、捕まえなくてよいので無視しよう。

このあと、奥のエルビルを使って上の足場に登り、POINTⒷへ向かう。POINTⒷのエルビルを使う場合は、左上空にあるグミへ飛んで、夢のかけら大×２を取る。かけら大はグミの左右にあるので、１個取ったらグミに戻ること。



POINT Ⓐ

上空の夢のかけら小は２段ジャンプ＋滞空で取る。降りる場合は進行方向に降りよう。

POINT Ⓑ



エルビルを捕まえる場合、テクニック２を使って上昇中に捕まえる。そしてグミへ……。



かけら大を取るときは滞空する。取ったら、グミの方向に方向キーを入れてぶら下がる。

MAP Ⓓ



EXTRA CAPTURE

空中にいるエルビルの捕まえ方がポイント！

基本的には、空中にいるエルビルを捕まえながら、２段ジャンプで上を目指すことになる。

入口付近にいるエルビルを捕まえたら、ムゥがいる足場に向かって２段ジャンプ。ここにある夢のかけらを全部取ったら、今度はムゥを捕まえ、空中にいるエルビルも捕まえて連続２段ジャンプを決める。このように、ボルクムゥ、化けムゥ、ムゥホッピンがいる足場へそれぞれ降り、夢のかけらを取っていけばよい。

ここで注意することは、エルビルを捕まえる前の２段ジャンプを、降下中に行うということ。高い位置で２段ジャンプしてしまうと、天井にぶつかってそのまま落ちてしまう。こうなると、下からやり直しになる。

上まで登ったら、トランポリン(大)を使って上空の夢のかけらを取り、そのまま出口へ向かう。「ジョイジョイタワー」は、これで終わりだ。



POINT Ⓐ

エルビルで上の足場に登ったら、敵を捕まえながら夢のかけらを取っていく。



空中にいるエルビルに向かって２段ジャンプする場合は、低い場所からジャンプしよう。



エルビルを捕まえたら、すぐにジャンプボタンを押して、次のジャンプ体勢に入ろう。

EXTRA VISION 2

ホラホラタワー～クロノア裂風大作戦～

出現条件 モメットドールを全部（16個）集める



【リクリの使い方が重要】

ビジョン21までにあるすべての鈴を取らないと出現しないビジョンだけあって、ここでは、高度なテクニックが要求される。中でも、リクリをうまく使っていかないと、夢のかけらを150個取ることはできない。

このホラホラタワーに配置されているリクリ岩は、すべて赤。要するに、リクリを他の敵に3回ぶつけなければならず、どの場合も、本編の応用テクニックが必要になる。リクリの使い方を熟知して挑むことがポイントだ。



投げたリクリが戻ってくる間に、別の敵で２段ジャンプ。ホラホラタワーでは、これが基本テクニックになる。



歩いて移動できる場所は少ない。基本は、空中２段ジャンプでの移動になる。自在に高さ調節できるようにしておこう。

◎リクリの使い方 1

リクリを高い場所まで持っていく

基本的なリクリの使い方は、戻ってくる前に２段ジャンプを連続して行うということだ。

リクリを遠くの敵にぶつけておけば、最低でも２回までは確実に２段ジャンプができるので、しっかりと練習しておこう。これを使えば、高い場所にリクリを持っていったり、細い通路の先に進めたりする。ただし、リクリが戻ってきたときに別の敵を捕まえていると、強制的に破裂して落下するので注意しよう。



次のジャンプ先を考えて、リクリを投げる場所を確認。リクリを敵にぶつけよう。あとは、失敗しないようにおちついて操作しよう。



◎リクリの使い方 2

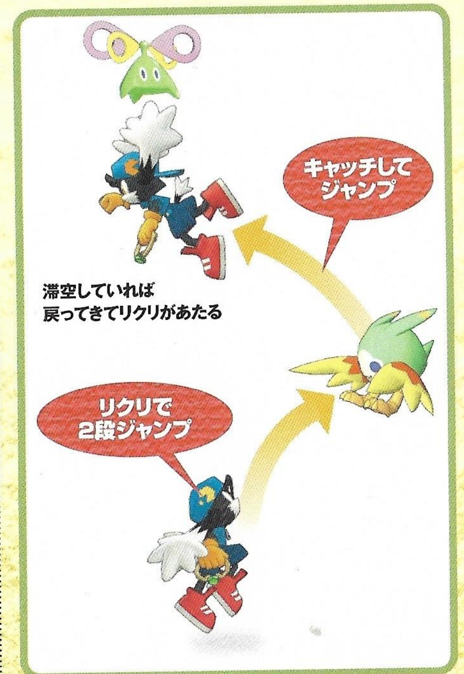
連続2段ジャンプを練習しよう

ホラホラタワーでは、リクリを投げてから２段ジャンプをして上の敵にリクリをぶつける方法が使われている。まずは、この特性を覚えて、腕を磨くことが重要だ。

とくに地上付近に敵が２匹、上空に１匹いる場合は、２段ジャンプ＋滞空で上空の敵にリクリをぶつけると、次の行動が取りやすい。リクリが必ずクロノアの頭上に戻ってくるという特性と、基本操作を合わせた中級テクニックだ。



この使い方ができるのは１か所のみ。ポイントは、２段ジャンプで敵を上昇中に捕まえ、ぶつけたい敵の下に潜りこむことだ。



◎リクリの使い方 3

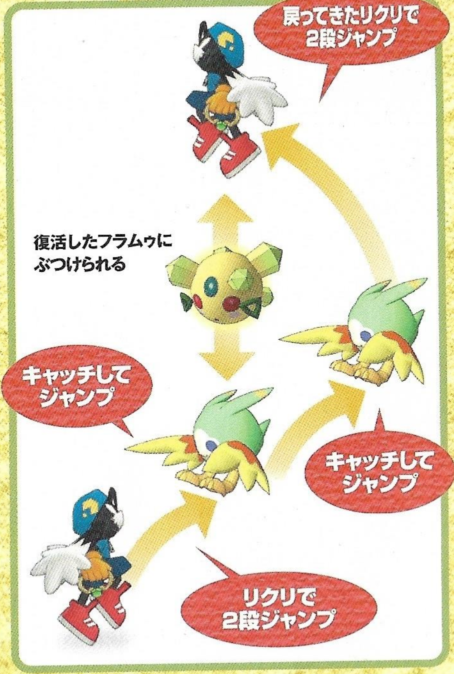
連続2段ジャンプ中に2匹の敵にぶつける

上級テクニックといえるのが、空中での連続２段ジャンプ中に複数の敵へリクリをぶつけること。この場合、リクリを投げずに、２段ジャンプで上から敵にぶつけることが前提となる。

ちなみに、ホラホラタワーでは、最大２匹までぶつける場所が１か所だけ登場する。ポイントとなるのは、すばやい操作と敵の位置にあわせた移動。状況に応じて操作方法が変化するので、敵の配置をよく考えて対応していこう。



基本的に、空中にいる敵に対して使うテクニック。足場がある場合でも、敵の距離が離れている場合に使えば、時間を有効に使える。



MAP Ⓐ



夢のかけらの配置に合わせて 2段ジャンプのタイミングを調整する

スタート地点からPOINTⒶまでは、２段ジャンプを駆使して進むだけでよい。ホラホラタワーを出現させた人ならば、さほど苦労はしないはず。ジャンプで届かない敵は、滞空を使って捕まえるようにすれば問題ないだろう。

POINTⒶでは、手前のフラムゥを捕まえたらそのまま下降。夢のかけら×３を取った時点で２段ジャンプし、右上のフラムゥを捕まえる。このあとは、夢のかけら×３を取るまで下降し、２段ジャンプを決めれば足場に降りられる。

次のPOINTⒷでは、テットンを捕まえて上昇しグミにぶら下がる。このときは、左向きで上昇し、グミよりも１キャラ分上に行ったところでグミに移るようにすればよい。そして、グミからフラムゥへ連続２段ジャンプを決めれば、出口へと進める。注意点は、テットンの破裂を待たずに、自分で投げてグミに移ることだ。



POINT Ⓐ

フラムゥを捕まえたら、そのまま下降。夢のかけらを３つ取って、次のフラムゥへ移る。

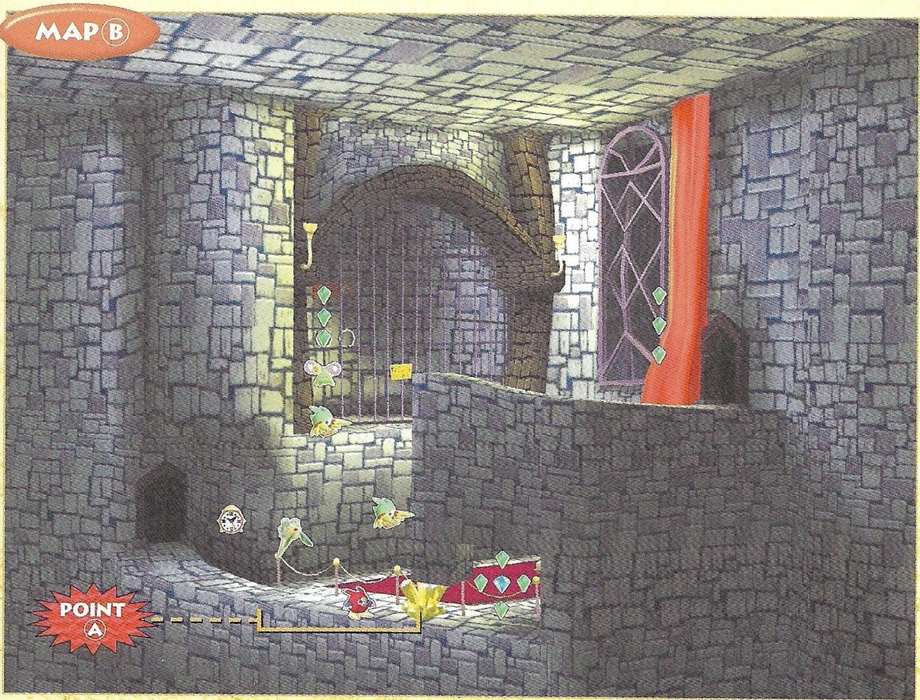


２匹目のフラムゥに飛び移るポイントは、３つめの夢のかけら入手直後。ここを目安にしてジャンプしよう。



POINT Ⓑ

テットンを投げるタイミングにだけ注意すれば、あとは流れに乗ってジャンプするだけ。



リクリの使い方2か3でテットンにぶつける

ここでのポイントは、ムゥ、フラムゥ、テットンの3匹にぶつけて赤くすることだ。

まず、リクリを捕まえ、ムゥの真上で2段ジャンプ。これで、リクリをぶつけるのだ。続いて右上にいるフラムゥを上昇中に捕まえ、そこから2段ジャンプ。テットンの真下にいるフラムゥを捕まえ、さらに2段ジャンプを決める。

このあとは、テットンを飛び越えた場合は使い方3、テットンを越えられなかった場合は使い方2でリクリをテットンにぶつければよい。あとは、リクリを赤くしてリクリ岩を壊そう。

ここの夢のかけらを取ったら、今度はムゥ→右のフラムゥ→左のフラムゥと、2段ジャンプで経由してテットンを捕まえ、上のかけらを取る。再びリクリを使って、ムゥ→右のフラムゥ→左のフラムゥと飛び、復活した右のフラムゥにリクリをぶつけて右の足場へ登ろう。



POINT A

テットンを捕まえるときは、リクリが戻ってくるまでに連続2段ジャンプを決めよう。



→ リクリをテットンにぶつけたら、フラムゥにぶつけてリクリを赤くする。これで、岩を壊してかけらを取ろう。



← 右の足場に登るときもリクリを使う。これで、足場の上にある夢のかけらを取ることができるのだ。



連続ジャンプで下に落ちないように進む

このMAPでも、連続２段ジャンプで進んでいくことになる。難しいテクニックは必要ないので、失敗だけはしないように進んでいこう。また、下に落ちると、時計を取ったところからやり直しになるので注意しよう。POINTⒷでは、斜めに並ぶフラムゥを使って、連続２段ジャンプを決める。タイミングはゆっくりなので、あせらずにジャンプしていこう。

唯一注意すべきことは、POINTⒸでフォルビィを捕まえる場合。これを捕まえるには、手前にいるブッピィを１匹だけ対岸に投げてから対岸へ移動。このブッピィを使って、夢のかけらの下で２段ジャンプをしよう。上昇中にフォルビィを捕まえてそのまま２段ジャンプすれば、上空の夢のかけらを取れる。右上の足場に登るときは、夢のかけらを取るときと同様に、上空のフォルビィを捕まえて登ること。



POINT Ⓐ

２段ジャンプを使って対岸へ。難しいテクニックはいらないので、おちついて進もう。

POINT Ⓑ

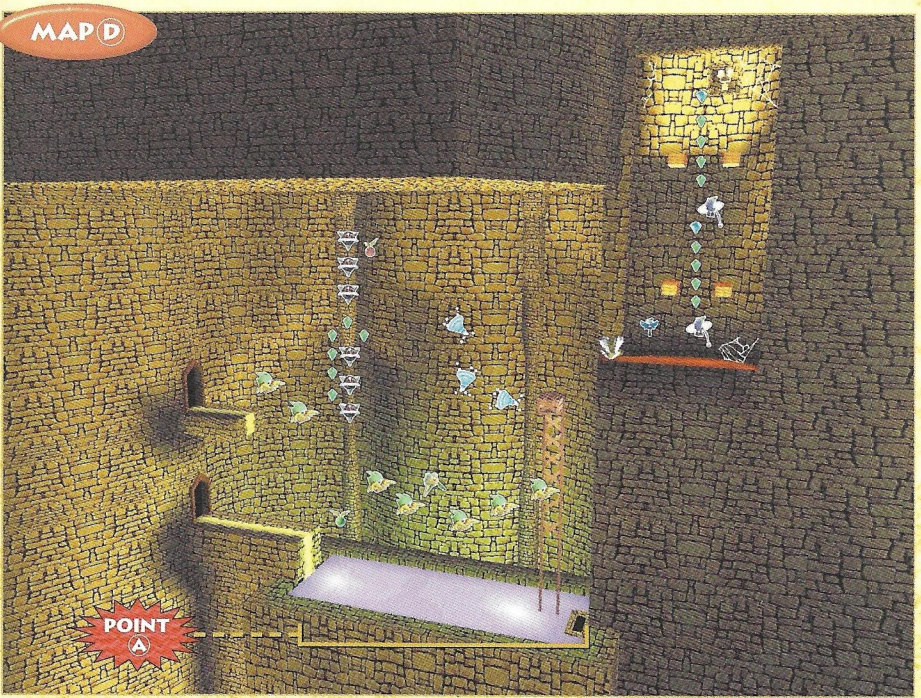


ここではP.167で紹介したテクニック２を使う。無理に急ぐ必要はないので慎重に。



POINT Ⓒ

フォルビィを空中で捕まえることが最大のポイント。タイミングを合わせてジャンプ。



フラムゥ3匹にリクリをぶつけることがポイント!

このMAPでは、P.173で紹介したリクリの使い方3を使ってリクリを赤くする。

まずは、POINTⒶ中央にいるリクリを捕まえる。このとき、最初のフラムゥを捕まえたら、下降して次のフラムゥを上昇中に捕まえられるように準備しておこう。上昇中にリクリを捕まえたら、そのまま下降して次のフラムゥの上付近で2段ジャンプ。そのまま、先のフラムゥ2匹を使って連続ジャンプを決める。このとき、2回目のフラムゥでの2段ジャンプ後は後ろに飛んで、戻ってきたリクリで2段ジャンプをする。これで、2匹目のフラムゥにリクリをぶつけられるはずだ。最後は、残りのフラムゥを使って2段ジャンプをし、先にある上昇気流に飛びこむ。上昇中にリクリを投げて最後のフラムゥにぶつければ、上にある赤いリクリ岩を壊せるはずだ。



POINT Ⓐ

リクリを上昇中に捕まえることが最大のポイント。手前のフラムゥで高さを調整しよう。



最初のフラムゥにぶつけたら、2段ジャンプで上に行き、下で復活するフラムゥにリクリをぶつける。



最後は、上昇気流に飛びこんでからリクリを投げる。高さが合わないと、最初からやり直しになるので注意。



オウグゥの先にいるリクリをいちばん左へ持っていく

MAP後半にある赤いリクリ岩を壊すには、中央部にいるリクリを使う必要がある。これをいかに持っていくかが、ポイントとなる。

まず、斜めに並ぶフラムゥの１匹目を上昇中に捕まえ、２段ジャンプで上のフラムゥを飛び越えてリクリを捕まえる。これで２段ジャンプをすれば、リクリをフラムゥにぶつけられる。

このあと、リクリが戻ってくる前にムゥを対岸のよろいムゥにぶつけ、そのままリクリを投げる。よろいがはがれたムゥにぶつけることで、リクリを青くするのだ。同時に、自分は手前のフラムゥを使って２段ジャンプ。戻ってきたリクリを復活するフラムゥにぶつけ、リクリを赤くすれば準備は完了。先にいる２匹のフラムゥを使って対岸に飛び、戻ってきた赤いリクリをジャンプ中に投げれば、岩を壊せるのだ。休まずに、ここまでの流れを実行しよう。



POINT A

２段ジャンプでリクリをフラムゥにぶつけるためには、最初に高く飛ぶことが必要だ。

POINT B



ムゥはリクリが戻ってくる前に捕まえて投げる。ショットボタンを連打するだけでよい。



POINT C

後ろに向かってフラムゥを投げたら、すぐに前方のフラムゥを使って２段ジャンプする。



リクリの使い方1で上にいるムゥ&フラムゥにぶつける

ここでは、下にいるリクリをリクリの使い方1で左上の足場へ持っていき、上空にいるフラムゥとムゥにぶつけるだけだ。ここまで夢のかけらを全部取ってきた人にとっては、比較的簡単な仕掛けになっている。唯一注意すべきことは、グミを使った連続2段ジャンプを、すべて上昇中に行うという点だ。

流れとしては、リクリを捕まえたあと、地上付近にいるフラムゥの真上で2段ジャンプ。その後は、上昇中にグミを使って左上の足場へ向かう。2回目の2段ジャンプで使うグミは、高い位置にあるほうを使うこと。ここでもたついてしまうと、足場に移る前にリクリが戻ってきて、そのまま落ちてしまう。一度落ちたらやり直しになるので、すばやく左上の足場に向かってジャンプしていこう。あとは、リクリを右のフラムゥと足場上のムゥにぶつければよい。



POINT A

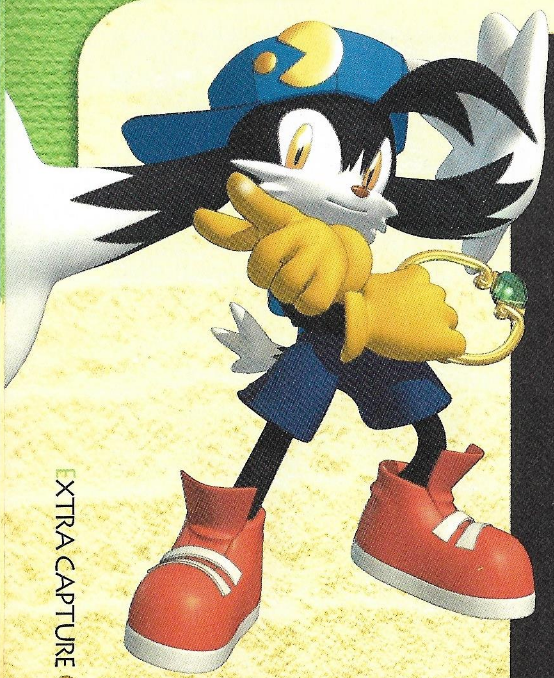
リクリをフラムゥにぶつけたら、すぐに2段ジャンプ。上昇中に捕まえるのがポイント。

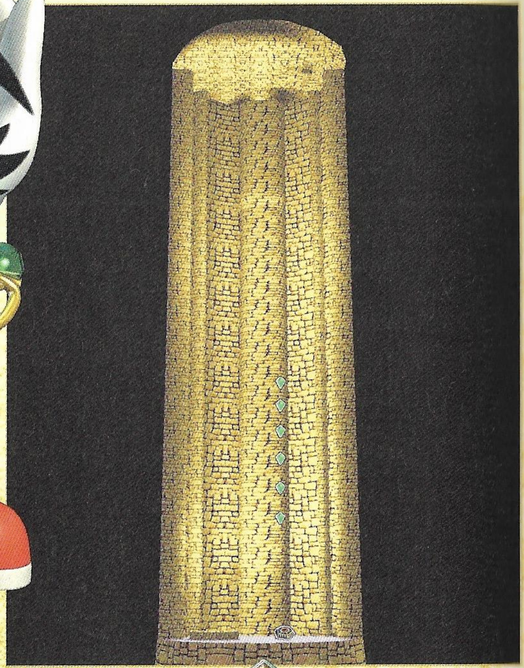


右のフラムゥとムゥにリクリをぶつければ、赤くなる。次に、下に降りてリクリ岩を壊せば夢のかけらを取れる。



かけらを取りにいく場合も、リクリを持っていく。フラムゥにぶつけたら、すぐに部屋へ走りこもう。







ジャイアントムゥ&スピンクルにリクリをぶつける

ジャイアントムゥの先にいるジャイアントスピンクルは、普通に進んでは飛び越えられない敵だ。POINTⒶでは、この2匹を倒すことが最大の難関になる。

ジャイアントスピンクルを倒すためには、ジャイアントムゥの手前にいるリクリを使う必要がある。まず、リクリをジャイアントムゥにぶつけて、自分はその先にいるフラムゥで2段ジャンプ。このとき、上昇中にフラムゥを捕まえることを忘れないように。すると、リクリが戻ってくるので、これを使って2段ジャンプをし、次のフラムゥにぶつける。

これが戻ってくる前に連続2段ジャンプを決め、ジャイアントスピンクルのところまで飛んでいく。このときにリクリが戻ってくるので、ジャイアントスピンクルの上で2段ジャンプし、ジャイアントスピンクルを倒そう。



POINT Ⓐ

ジャイアントムゥを倒し、夢のかけらを取る。このあと、再びリクリをぶつけるのだ。



空中でフラムゥにぶつけたら、そのまま連続2段ジャンプで進む。これで、ジャイアントスピンクルの上へ行く。

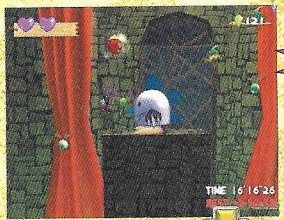


あとは、ジャイアントスピンクル上で2段ジャンプすれば、スピンクルが倒せる。夢のかけらも取っておく。

エルビルを使って連続2段ジャンプを決めよう!

POINTⒷでは、連続2段ジャンプで、空中にいるエルビルを捕まえることがポイント。2段ジャンプの高さを調整しながら進もう。最初のエルビルでは、フラムゥを捕まえてすぐには2段ジャンプをせず、エルビルの下まで下降してからジャンプをすればよい。これで、エルビルの上にいるフラムゥを捕まえられる。このときに捕まえるフラムゥは、なるべく高いほうを捕まえると、次の動作が楽になる。続いて、連続2段ジャンプで先にいるエルビルを捕まえる。ジャンプするときには、夢のかけらを取り残さないように注意しよう。

なお、1匹目のエルビルから2匹目のエルビルの間にいるフラムゥは、すべてを使う必要はない。最初のエルビルを上昇中に捕まえれば、1匹のフラムゥですむのだ。エルビルを捕まえた高さに応じて、下のフラムゥを使おう。



POINT Ⓑ

POINTⒷ手前のジャイアントよろいムゥは、テットンでよろいをはがせば倒せる。



最初のエルビルを上昇中に捕まえるには、手前のフラムゥを捕まえて下降することになる。おちついて……。



2匹目のエルビルを捕まえたら、ジャンプの方向を調整して、夢のかけらを取り残さないようにしよう。

MEMORIAL ILLUSTRATION

メモリアルイラスト大公開!!

ボス戦以外の16ビジョンとジョイジョイタワー、ホラホラタワーの計18のビジョンで、それぞれ150個以上の夢のかけらを集めると、メモリアルギャラリーのイラストのすべてがそろう。

【夢のかけらを集めて19枚あるメモリアルイラストを手に入れよう!】

ここでは、メモリアルギャラリーで見られるメモリアルイラストの中から、8枚の画像を紹介しておこう。

なお、エンディングを一度見たあとなら、世界マップ画面でのR1メニューから直接行きたいビジョンへ行ける。さらに、エンディングを見たあとに再挑戦すると、集めた夢のかけらの表示が3ケタ表示となり、夢のかけらの数をチェックしやすくなるのだ。

ここで紹介していない11枚の画像については、実際にプレイしながら確認してほしい。



150個集めれば

世界マップ画面でのR1メニューで、夢のかけらが150個以下のビジョンをチェックして再挑戦しよう。

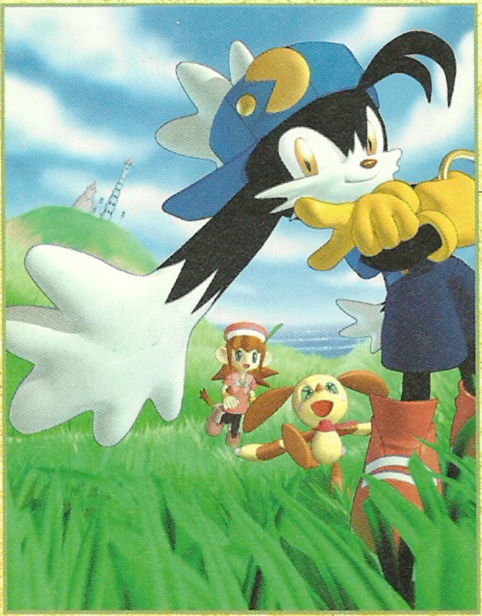


イラストが増えていく!

50個集めたビジョンが増えれば、画像も増えていく。全ビジョンで150個集めて、ギャラリーを完成させよう。

こんなイラストが見られる!!

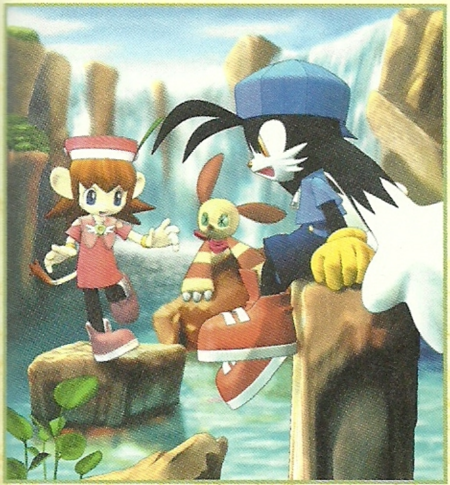
MEMORIAL ILLUSTRATION

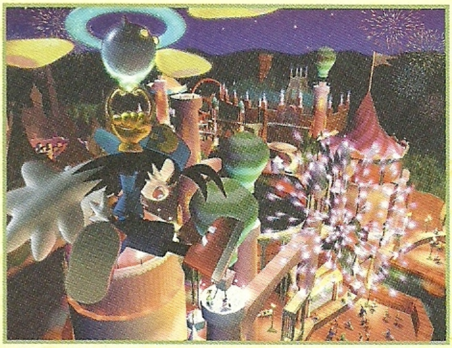


●イラストNo.1

●イラストNo.2

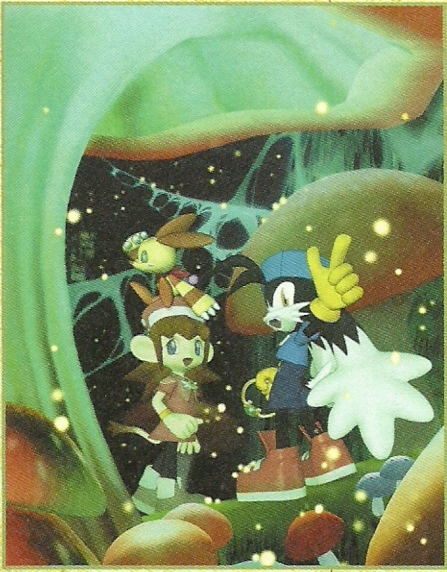



イラストNo.3


イラストNo.4


イラストNo.7


イラストNo.5


イラストNo.12


イラストNo.9



COLUMN 7 コンサートホールでBGMを聴く

『ジョイジョイタワー』や『ホラホラタワー』をクリアすることで、ゲーム中で流れるさまざまなBGMを自由に聞くことができる「コンサートホール」がモメット・ハウスに追加されるのだ！

２つのエキストラステージのどちらかをクリアすれば「コンサートホール」が出現。どちらか１つクリアだと前半の曲、２つともクリアすればすべての曲を聞けるようになる。

コンサートホール出現条件
『ジョイジョイタワー』『ホラホラタワー』のいずれかをクリアする。両方クリアすると全曲試聴可能



夢のかけらの数は関係なし。とにかくゴールを目指して進もう。ゴール後にモメット・ハウスへ行けば、追加されている。

【コンサートホールで聴ける全55曲リスト】

曲番	曲名
0	TITLE
1	WELCOME TO LUNATEA
2	SYMPATHETIC SMILE
3	SEAWAY
4	CALM SEA
5	GOING TO LUNATEA
6	LOLO!
7	BAGUJI THE WISEMAN
8	PATH OF GODDESS CLAIRE
9	CAVE OF GLIMMER MOSS
10	HIGH PRIESTESS OF SADNESS
11	FOLGARAN
12	JOILANT
13	TUTORIAL TAT
14	BUGBEAR'S HOUSE
15	PAY ONE'S DEBTS
16	MAKE BELIEVE Ver.1
17	JUNGLE DRUMS
18	JUNGLE CRUISE
19	JUNGLE CRUISE AFRO MIX
20	AN UGLY TONGUE
21	RUN! RUN! RUN!
22	LEPTIO THE FLOWER CLOWN
23	VLOK FACTORY
24	ECHO OF THE FACTORY
25	UNDER THE FRONTLINE
26	CATERWAUL
27	VOLKIES' SONG

曲番	曲名
28	BISCARSH
29	VOLK BURNING
30	MAD BISCARSH
31	ARK Ver.1
32	STEPPING WIND
33	MOONLIGHT MUSEUM Ver.1
34	POLONTE Ver.1
35	POLONTE Ver.2
36	SWERVE
37	CAVE OF POISON
38	LIGHTNING BUG
39	LIGHTNING MOO
40	THE SORROW REVIVES
41	LEORINA
42	CURSED LEORINA
43	MASKED STRENGTH
44	ARK'S BIRTH
45	ARK Ver.2
46	HYUPONIA/RUIN OF SADNESS
47	MIRAGE
48	KING OF SORROW DUBMIX
49	KING OF SORROW
50	KING OF SORROW'S THEME
51	SHATTERED PAST
52	TRAVELER
53	QUENCHLESS CURIOSITY
54	AN EXPLOSIVE BAND

KLONOA2 Lunatea's Veil

OTHERS

開発者インタビュー＆設定資料



開発スタッフ座談会

3Dになったクロノアはここが違う!!



ハードが進化して、2Dのキャラクターが3Dになった『風のクロノア2』。パワーアップして戻ってきた「クロノア」の魅力について、スタッフの方々に存分に語ってもらった。

新ハードで可能になった演出効果でゲームをいっそう魅力的に!

――まず、「プレステ2」になって、いちばん苦労した点は……。

小林　苦労ばっかりですよ。クロノアが3Dになっちゃたんで……。もちろん、意図的にそうしたんですが(笑)。技術的にはダイナミックなカメラアングルで撮ることが可能になったので、最初からそういうことを意図にしたのは確かですね。

荒井　前作の2Dが3Dになったので「カメラを思いっきり寄せたい」とは思っていました。

小林　それでも、おもしろくて遊びやすいゲームにもしていきたいわけで……。そのせめぎあいはすごかったですね。

――カメラアングルの決定には、苦労されたんじゃないですか。

小林　見て魅力的で、かつゲームとして楽しく遊べ、さらにポリゴンも割れないなど、いろいろと細かい点について、プログラマーとは最後まで調整させてもらいました。

岡野　キャラクターを大きく写せるチャンスがあまりなくて……。そんなときに、トランポリンやフォードンとかの演出で、表情まで見えるぐらいまで寄せようっていわれたので、ぎりぎりまで調整しましたね。

――会話シーンでは、キャラクターの表情から感情までわかるように感じたんですが……。

岡野　アップになったときの口の動きを、セリフにどう合わせるかが大変でした。技術的にすごく特殊なことをやっているんで……。会話シーンとゲーム画面のつなぎをいかに円滑にするか、ですね。

――背景との整合性をとるのも、大変だったのではないですか。

富永　今回、キャラクターには「クロノアフィルター」というナムコで独自に開発した演出処理がされているので、キャラクターの存在感が大きくなったと思うんです。そこで、背景のほうもキャラクターに負けないように明るく、負けけないような色味で作りました。

小林　「クロノアフィルター」を開発するときは、時間がかかりましたね。背景はどんなふうに作るか、その上にどうやってキャラクターを乗せるかなど、いろいろと試行錯誤がありました。アクションゲームとしては、キャラクター認識のしやすさに貢献していると思います。そういう意味でも、今回は正解。うまく融合できたと思っています。

荒井　最初は、従来の「トゥーンシェーディング」という処理で演出しようと話していたんですが、気がついたら、業界ですでに流行ってしまいましたからね(笑)。今は、「クロノアフィルター」を作ったのが正解だと思っています。

小林　やるなら一番にってね（笑）。最初は「トゥーンシェーディング」で開発していたんですけど、各社ともやっていましたからね。

――『クロノア2』で作った技術が、随所に出ている感じですか。

中野　出てきていますね。「トゥーンシェーディング」のころから、キャラクターを輪郭線で強調してゲームと融合させるという演出は、クロノアらしいタッチでした。あとは、一面の大波が……（苦笑）。最初はプログラマーも話を聞いて、逃げ腰になったというくらいのものなんですが……。なんとか半年くらいの時間であそこまで出来たのは、まさに秘話がありましたね。

――その「一面の大波」とは、どんなものだったんですか。

中野　最初は、映画にある、波がザッブーンと向かってくる感じを出したいということだったんです。

小林　本当の波ですね。ドォー、バッシャーンっていう……。

中野　迫力のあるものを見せたいということで……。これをどういうふうに表現しようかと、けっこう悩みました。最初、ムービーで見せる話もありましたが、ぜひリアルタイムでやろうということになりまして。

荒井　最初の面で印象に残るものを入れようということで「じゃあ、嵐の海なんてどう」と簡単にいったんですが、それがあとあとまで苦労する原因になってしまいました。

小林　前作が牧歌的な始まり方をするじゃないですか。今回は年齢が上の人にもに興味を持ってもらえたらと思ったので、スペクタクルな感じで始めようと思っていたんです。大嵐は吹いている、雷も鳴っていると……、言いたいことをさんざん言わせてもらいました（笑）。

柿埜　雷も遠くで鳴っていたり、近くで鳴っていたり。他の効果音も、いろいろがんばって作りました。

小林　プレイ開始後の30分が勝負だと思ったので、そこに全力を投入しました。

荒井　嵐の海に島があって、そこだけ明かりが差しているイメージで頼んだのですが、画面での再現はもうまかせるって(笑)。



小林　毅

1970年生まれ。大阪府出身。1994年入社。プロジェクトディレクターおよびゲームデザインを担当。過去の「クロノア」シリーズ制作にも携わる。



荒井佳彦

1969年生まれ。山形県出身。1993年入社。グラフィックディレクターを担当。キャラクターデザインやシナリオを制作している。





これがビジョン5『ジャングルスライダー』の絵コンテとイメージイラスト。この時点でも、ステージの印象とカメラアングルの模索が感じられる。

初めて遊ぶ人を考えて世界観とキャラクターを一新！

――新キャラクターが決まるきっかけは、どんなことでしたか。

小林　企画のほうから注文したのは、キャラクターを少なくしたいことと、ポプカを出したいってことです。ポプカをぜひストーリーに絡ませてほしいと……。

荒井　前作の反省点として、女っ気がないのではという意見がありまして……。それで、ロロという子を設定したんです。クロノアもどちらかというとボケ役なので、ツッコミ役が欲しいと話していたところに、小林から2Pサポートキャラを入れてほしいという話が来たので、ポプカが生まれたわけです。

――レオリナとタットは、物語から生まれたという感じですか。

荒井　ゲーム的に敵がほしいという問題と、キャラクター選定の段階でしぼりこんで、レオリナとタットになりました。タットは狂言まわし的な存在だったんですが、ゲームとして追いかけるキャラクターがほしいということで……。

小林　そうですね。タットみたいに、いろいろなところでストーリーにからんでくるキャラクターが出したかったので……。

荒井　タットは思っていた以上にふくらんだキャラクターですね。声が入って「こんなに可愛いんかー」ってビックリしたり（笑）。

――主要キャラクターの、声の収録のときはどんな感じでしたか。

小林　今回は3回に分けて録りました。まだできてない部分があるにもかかわらず、台本を渡して声だけ先に取ったりもしましたね。

柿埜　物語も変わりましましたね。

小林　そうですね……。

柿埜　キャラクターがいなくなったりとかもありましたね（笑）。

小林　けっこうあったな（笑）。

柿埜　1回目で前半録って、2回目後半、3回目修正分という感じで、収録は進みましたね。

小林　最初、クロノア役の渡辺さんだけがすんなりやっていましたよ。ほかの人は台本を見てうわーって感じで（笑）。びっくりしたと思うんですよ。それでも、うまくやっていました。

荒井　セリフも増えたので「なんでこれがしゃべれるの」と、書いた僕自身もびっくりしました。クロノア語にももちろん意味合いを持たせているんで、声優さんにやってもらわないとだめだろうと……。

柿埜　演技力も必要だったしね。

小林　前作では、けっこうスタッフの間でやっていたんですけどね。

荒井　今回はないよね。

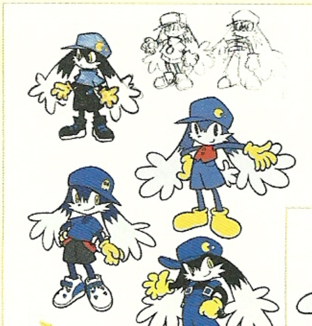
柿埜　そうですね。会話シーンは、



岡野　学

1971年生まれ。新潟県出身。1994年入社。3Dキャラクターモデルチーフとして、モデル制作とライティングをおもに担当している。

クロノアのデザイン決定まで



1 イメージカラーを青に決めて、絵柄・表現手法的な部分も含めて最初期に模索したデザイン案です。



3 最初の決定稿です。この後、帽子や靴の色など細部のバランスが変更されました。一時はこのデザインでモデル化がされました。



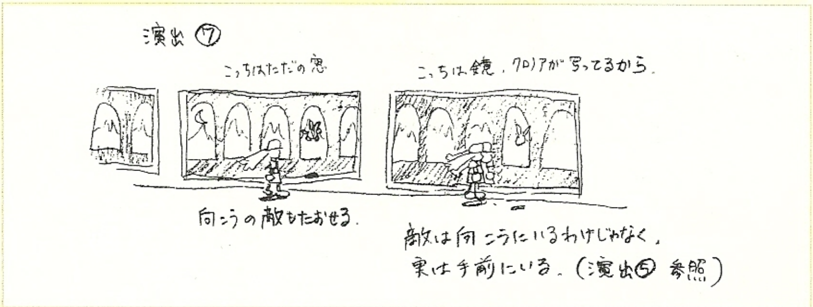
4 決定稿の色バリエーション試験稿です。

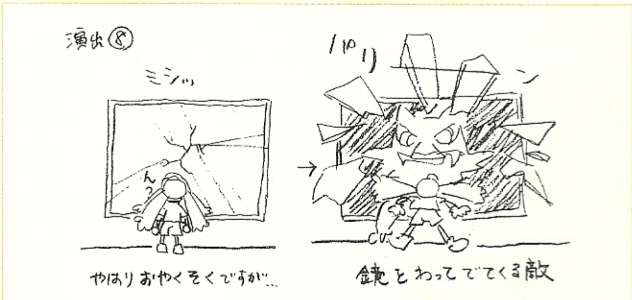
主人公のクロノアも、3Dになることでデザインが変更されている。帽子の向きや靴の色、服装だけでなく、耳の形まででデザインが検討された。こういった流れを経て、最終的に青を基調にファッションに統一された。

全部声優さんがやっていますね。
小林　すごいね。そう考えると。
荒井　キットンの「んナーゴ」まで、声優さんに録ってもらいました。
――世界観をかためるに際に、参考にしたものはありますか。
荒井　最初は「街を出そう」「にぎやかにしよう」という感じでした。
小林　人や物をいっぱい出せるのではないかと……。
荒井　ある程度文明があり、世界観の広がりが持てて、舞台にバリエーションがつけられることを優先して考えました。ただし、シナリオ担当と話していると、男の子寄りの発想になるんですよ。ですから、一度富永に投げて、まとめてもらう形をとりました。
富永　最初、19世紀のイギリスみたいな、近代になりかけている感じと注文を受けたんですが、街とか、近代化という概念が難しくて……。結局、自分なりに解釈して作りました。でも、うまくできたと思っています。本物のリアリティよりも、そこで人々が生活していそうなリアリティを追求しましたから……。
岡野　街を出す話が最初にあったので、人や動物をどんどん配置したんですが、処理の問題などがあって、どんどん削りました（笑）。
荒井　配置したものを見たら、「上空に飛行機飛びすぎ」とかいってましたね（笑）。
岡野　パラシュート降下兵が数十人来るとか、数十人逃げ回るとか。
荒井　戦争どころじゃないね（笑）。
小林　でも実際、そういうものも意図としてはあったんです。最初に驚かせるものを配置して、各ビジョンのウリにするつもりだったんです。そういう意味では、削ってしまったのはちょっと残念……（笑）。
中野　ネズミもたくさんいたのに。
岡野　かなり駆除されてしまいましたね（笑）。
富永　動かない背景キャラクターとして置きかえられたりも……。
荒井　遊園地でたくさん入れたら、処理が重くなって……。しかたなく減らしたんですが、今度は効果音を先に録っていたから、音に比べて「なんで人が少ないの」みたいなズレが生じたりしましたね（笑）。
岡野　そのぶん、会話シーンでキャラクターをいっぱい置いて、にぎやかに見せようということに……。
荒井　いやいや、ゲーム中でもにぎやかですよ（笑）。



中野健児
1971年生まれ。山梨県出身。1994年入社。テクニカルディレクションおよびメインプログラムを担当。『エースコンバット3』の制作にも参加。





これはビジョン13『想いでの美術館』での仕掛け案の一部。企画段階では、鏡を割って現れる敵キャラなども入っていたようだ。ただし、これも事情により実現はせず。少々もったいないような気も……。

ステージの雰囲気を壊さないように曲と効果音を調節

——『ミラ・ミラ大雪山』のBGMだけ歌詞つきですが、あの歌詞はどなたが作ったのですか。

柿埜　歌詞は荒井さんです。

荒井　そもそも歌にしようっていったのは、富永さんなんです（笑）。

柿埜　スノボーで降りていく雰囲気に近いビジョンなので、とにかくノリがいい曲にしようという話だったんですよね。

富永　ゲレンデでよくスピーカーから音が流れていますよね。そんな雰囲気で、クロノアが「ワッフー！」ていえるような、ノリがいい曲がほしいと思ったんです。

小林　最初は賛否両論だったんですよ。それでも「やろうやろう」ということになりました。実際、歌詞や曲のイメージを決めるには、すごい時間かかりましたね（笑）。

柿埜　かかりましたねー（笑）。

小林　歌詞だけではなく、歌う感じとかね（笑）。

——あれは、実際にクロノアの声優さんがやられているんですか。

小林　もちろん、渡辺さんです。苦労されたのではないかと……。実際、苦労していましたけどね（笑）。

柿埜　渡辺さんにカタカナの歌詞カードを渡して、これでおねがいしますって頼みました。

小林　最初はデモテープで荒井さんが歌っていたんですよね（笑）。実際に作ったあとは、渡辺さんが歌った曲を聴いて、いろいろ検討して。それをまた、荒井さんに聴いてもらってチェックしました。

柿埜　１日中聴いていたって言っていましたよね（笑）。

小林　頭に完全に入れてきたって。

柿埜　「荒井さん、すごいですねー」って言っていたらしいですよ。

荒井　どんな歌詞をつけてもクロノア語だからわからないだろうと（笑）。曲だけ先に作ってもらい、音にいちばん合った歌詞をつけたんです。声優さんに「お任せします」とお願いしたら、「歌ってもらったテープを聴いて、耳に入れていますから」って言われて……（笑）。

——知らなかったんですか。

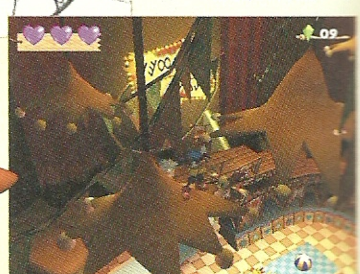
荒井　当日聞いて「ウソ！そんなもの聞いていたんですか!?」って感じでした。

小林　え？　ウソー！

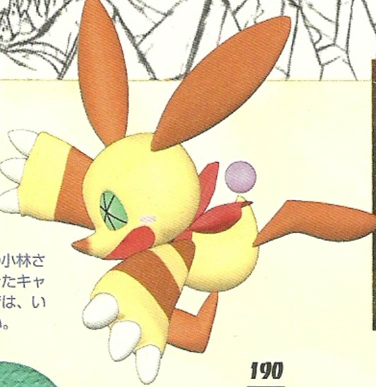
荒井　参考にする程度としか聞いてなかったから……。



ミラ・ミラ大雪山のラフスケッチ。ゲームの雰囲気と微妙に違うように感じるのは、クロノアが歌うあの曲のせいなのかも……。



ポプカのサポートジャンプを使うと、こんな場所に行ける。この調整も大変だったとか……。



ポプカは、ディレクターの小林さんのアイディアで生まれてきたキャラクター。開発途中の調整では、いろいろと問題もあったらしい。

柿埜　カラオケっぽいものを入れて、荒井さんに歌詞をつけてもらいました。それをデモテープにして渡辺さんに「これで練習しておいてください」って渡しておいたんです。
小林　荒井さんがまちがっている部分はまちがっていたしね（笑）。
荒井　ある意味、前代未聞の録音だったのではないですか（笑）。それで、歌を入れたいと言った富永さんとしては、どうなの。
富永　え!?　いや……。
一同　爆笑
富永　クロノアというキャラクターが魅力的だから、ナマで歌う曲を入れたほうがいいなと……。
柿埜　作っておいて、こんなこというのもなんなんですけど……。
小林　なにを言うの？（笑）
柿埜　すごい不安でしたよ。大丈夫かな、いけるかなって。でも、いろいろな人の手を借りて、ゲーム中の形にまとまりました。自我自賛になりますが、この曲を聴くと元気が出ますから、みなさん聴いてくださいね、元気のない日は。ぜひ歌いながらプレイをしてほしいです(笑)。
荒井　下にカラオケを入れるという案は却下されましたけどね。
――ところで、『別冊コロコロコミック』で連載が始まった、クロノアのコミックスはどうですか。
荒井　私としては、非常におもしろいと思っています。
小林　そうですね、私も同じ意見ですね。ただ、守ってもらうべき点は守ってほしいとお願いしましたけどね……。
荒井　シモネタ禁止とかね。
小林　オレはいいと思ったんですけどねー（笑）。一応、ダメ出しをさせてもらいました。すごく元気よく、主人公として載っているし。
柿埜　それで、人気が出てテレビアニメにもなったらいいですね。
小林　いいねぇー。
柿埜　もちろん、主題歌はあの歌で！（笑）
一同　爆笑
――本日は、長い時間どうもありがとうございました。



柿埜嘉奈子
1972年生まれ。千葉県出身。1996年入社。おもにサウンドディレクションおよびBGM制作を担当。『ミラ・ミラ大雪山』の曲も手がけている。



富永美香
1971年生まれ。福岡県出身。1994年入社。ステージ背景チーフとして、背景デザインや世界マップデザインおよびモデリングを担当する。



左が、『別冊コロコロコミック』で連載がスタートした「疾風天国　風のクロノア」の主人公（画・かとうひろし）。みなさんも、ぜひご一読を!!





●プレイステーション2●

風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～

公式ガイドブック

●企画・編集
佐脇浩章（超音速）
滝島真紀子（超音速）
中村征太郎（超音速）
東　立哉（超音速）
宮内浩美（超音速）
新田瑞穂
髙山邦雄（小学館）
●カバー・本文デザイン
大岡喜直（GORILLA）
相京厚史（GORILLA）
●イラスト
株式会社ナムコ
●撮影
丸山　尚
●監修・協力
株式会社ナムコ

2001年5月20日初版第一刷発行　（検印廃止）

●発行人
平山　隆
●印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan
●発行所
〒101-8001　東京都千代田区一ツ橋2の3の1
振替　（00180-1-200）
電話　編集（03）3230-5395
販売（03）3230-5749
株式会社 小学館

ISBN4-09-102895-0